AVRIL 1994 NUMÉRO 27

MEGA FORCE

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

SUPPLÉMENT GRATUIT !

365 JEUX SEGA

L'INDEX de A à Z
365 jeux testés et commentés

SPÉCIAL JAPON

VIRTUA RACING

Le jeu SEGA le plus cher du monde est-il le meilleur ?

LE TEST DANS CE NUMÉRO

LES CONFIDENCES DU BIGBOSS de SEGA

- MEGADRIVE 32 bits
- SATURN
- SEGA Channel
- SEGA V.R.

ILS ARRIVENT BIENTOT

- DRAGON'S LAIR (M-CD)
- WORLDCUP US 94 (MD)
- STREETS OF RAGE 3 (MD)

GÉNIAL : LANDSTALKER

- LES PLANS COMPLETS (1re partie)

DUNE MEGA-CD

TERMINATOR MEGA-CD

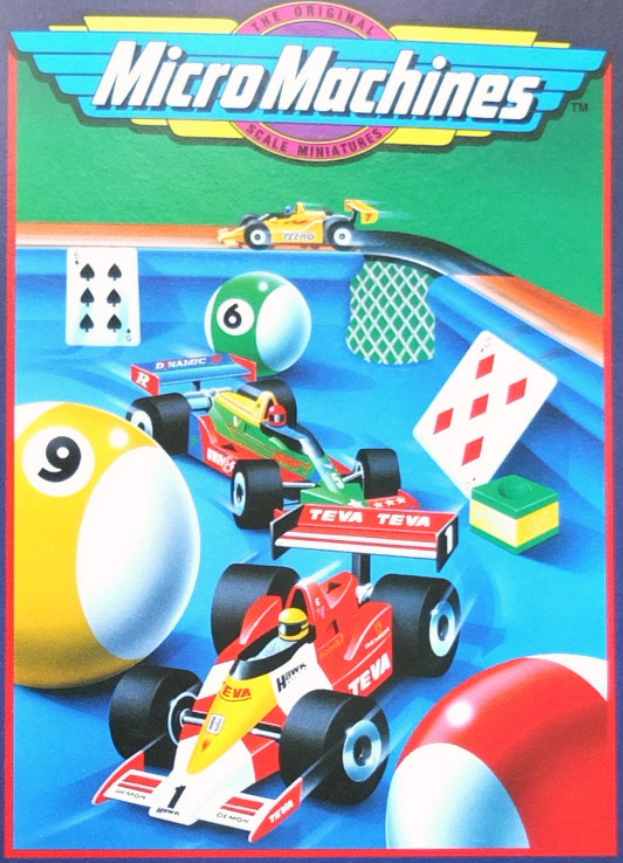
BUBBA'N STIX MEGADRIVE

LES MEILLEURS JEUX DU MOIS

T 4702 - 27 - 30,00 F

N°27 • AVRIL 1994 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

C'EST IMPOSSIBLE DE TROUVER PLUS DELIRANT.



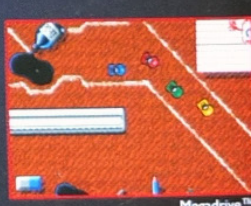
Master System™

Game Gear™

MICRO MACHINES

C'est un chaos en miniature! Filez à toute vitesse autour des 27 mini circuits spéctaculaires au volant de micro bolides, hélicoptères, hors bords, tanks et voitures de formule 1! CA DECOIFFE...

Megadrive™


Megadrive™

"La rapidité exceptionnelle du scrolling multidirectionnel des tableaux est extraordinaire." – Console – Game Gea
"Rapide, très nerveux et plein de surprise, ce type de jeu est un vrai un régal..." – Player One – Megadrive
"Les animations sont irréprochables, la vitesse des scrollings est idéale, et la maniabilité est excellente." – Mega Force – Megadrive

CONSOLE +
91%
GAME GEAR

Licencé par Sega Enterprises Ltd. pour jouer sur la
MEGA DRIVE™

NOUVEAU!
Licencé par Sega Enterprises Ltd. pour jouer sur la
GAME GEAR™

NOUVEAU!
Licencé par Sega Enterprises Ltd. pour jouer sur la
MASTER SYSTEM™

Codemasters™

Codemasters, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire CV33 ODL. Tel: +44 926 814 132. Fax: +44 926

© 1994 Codemasters Software Company Limited (Codemasters). Licensé officielle de Sega Enterprises Limited afin de jouer sur les systèmes Megadrive, Master System et Game Gear de Sega. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques déposées de Sega Enterprises Limited. Micro Machines est une marque déposée de Galoob Toys, Inc. Codemasters n'est pas affilié avec Lewis Galoob Toys, Inc.

SOMMAIRE

N° 27 AVRIL 1994 PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Mesdames et Messieurs, bienvenue dans le monde merveilleux de Mega Force ! Mesdames et Messieurs, regardez ce magazine, prenez-le en mains (oups, vous l'avez déjà !), feuilletez-le, matez-le, parcourez-le, il est bon, il est clean, il est brillant. Mesdames et Messieurs, zyeutez avec admiration le dossier sur les nouvelles technologies de Sega et apprenez, grâce au Big Boss de Sega France, les dernières initiatives de la marque pour égayer nos tristes soirées sans nouveautés. Mesdames et Messieurs, vous trouverez également la première partie de la soluce de Landstalker, le plus-meilleur-mieux jeu d'aventure/action sur Megadrive. Et puis, Mesdames et Messieurs, nous sommes fiers de pouvoir vous présenter le test de Dune, entièrement en français, sur Mega-CD. Depuis le temps qu'on l'attendait, on est plutôt heureux de le voir enfin débarquer en France. La grande surprise de dernière minute, c'est aussi Virtua Racing en version "import", que nous testons tout spécialement pour vous dans notre rubrique "Direct Japan". Et ce n'est pas fini, Mesdames et Messieurs, au centre de ce numéro de Mega Force, vous trouverez également un index détachable avec 365 jeux détaillés, qui fait le point sur l'ensemble des jeux disponibles et vous permettra d'opérer vos choix pour vos prochaines acquisitions. C'est pas cool, ça, Mesdames et Messieurs ?! Si, si, ça le fait bien !

Schmürz

LE FORUM

LE COURRIER DE SCHMÜRZ....4
DIRECT JAPAN : VIRTUA RACING....8
NEWS....12
HIT-PARADE....16
DERNIERES SORTIES....17
SEGA-SAGA : MR P. LAVANANT, D.G. DE SEGA FRANCE....18
ZOOM : "32 BITS", LES TECHNOLOGIES DU FUTUR ?....22
LES SECRETS DE MEGA FORCE....26
LES "COMICS" EN FETE....32
EN DÉTRESSE....44
ABONNEMENT....48
LES MEGASCORES....70
PETITES ANNONCES....110
RÉASSORT / ANCIENS NUMÉROS....111

LES PREVIEWS

BATTLECORPS (M-CD)....38
DRAGON'S LAIR (M-CD)....40
STREETS OF RAGE 3 (MD)....36
WORLD CUP USA'94 (MD)....42

LES MEGA JEUX

LANDSTALKER (MD) - 1RE PARTIE....94

LES NOUVEAUTÉS

BUBBA 'N STIX (MD)....80
CJ-ELEPHANT (GG)....84
DUNE (M-CD)....72
NHL HOCKEY '94 (M-CD)....86
POWER MONGER (M-CD)....90
TERMINATOR (M-CD)....76

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU, Michaël CAMBOUR, et François DUPORT • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de couverture :** DUNE © 1994 VIRGIN Interactive Entertainment • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, MANU, BENJI, PASCAL, Alain MILLY • **Dossier :** LANDSTALKER réalisé par **MANU, DANBOSS et FRAMY** • **Tirage de ce numéro :** 130 000 exemplaires • Ce numéro comporte un encart 16 pages détachable, normalement folioté.

votre courrier

Bonjour à tous et à toutes ! Un immense merci pour votre abondant courrier auquel nous essayons de répondre ci-dessous. Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte :

SCHMÜRZ - MEGA FORCE,
103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

● Cher Schmürz,
Cela va bientôt faire plus d'un an que je lis ton mag et que je m'intéresse aux jeux vidéo. Et depuis un an, je trouve que ton mag est vraiment fantastique, et que son intérêt progresse de mois en mois. J'ai 20 ans, je travaille, et grâce à cela, je peux m'acheter autant de jeux que je veux, génial non !? Pour tout te dire, je possède une trentaine de jeux sur MD et dix sur Mega-CD. Les jeux sont devenus ma véritable passion. Mes préférés sont Formula One, FIFA Soccer, NBA Jam, Sonic 3, Silpheed, pour ne citer que les meilleurs, car tu comprends que la liste serait longue si je devais tous les nommer ! J'espère que le succès qu'a ton mag sera long, voire même légendaire dans le monde des jeux vidéo. En clair, merci pour tout et voici mes questions :
1) Je recherche désespérément le jeu Dune sur Mega-CD. Est-il en vente car je le trouve nulle part, pourquoi ?
2) Existera-t-il, dans environ deux ou trois ans, une console supérieure à 64 Bits ?
3) Est-ce que Sega a l'intention de créer un jeu sur Mega-CD, par exemple, sur la prévention routière, pour mieux comprendre les risques et comment les éviter ?
4) Pourra-t-on un jour voir apparaître un jeu sur Mega-CD du style de Populous sur MD ?
Merci d'avance pour tes réponses, salut à tous et à toutes !!!

Eric BLOT, dit Popo.

Salut à toi Eric,
Tout d'abord, je te remercie pour tous tes compliments sur Mega Force, et j'espère te contenter pour de longues années encore.
1) Dune sur Mega-CD est annoncé pour le mois d'avril prochain. Mais son test figure dans ce numéro que tu tiens dans tes mains. La raison du retard est simple : il provient de la traduction française de tout le jeu ainsi que d'un débuggage qui a pris plus de temps que prévu.
2) Avant de s'occuper de ce qui se passera dans deux ou trois ans, mieux vaut s'intéresser aux toutes prochaines consoles, comme la Saturn et la Megadrive 32. Ne soyons pas trop pressés avec l'évolution des consoles, d'ailleurs nous te conseillons de te reporter à notre article de ce mois sur les "32 bits". En effet, le seul "nombre de bits" ne dit pas tout, et il faut aussi tenir compte de la véritable puissance offerte par des processeurs 32 ou 64 bits. Je veux dire que tout est une question de "besoins" : en matière de jeux vidéo, il était évident que 16 bits étaient devenus insuffisants pour traiter correctement la véritable inflation des données, générées par tout ce qui est présent dans un jeu, et notamment les graphismes, animations et séquences digitalisées. Compte tenu de l'évolution technologique, il était dès lors normal que de nouvelles consoles, 32 ou 64 bits, apparaissent, mais il faut savoir qu'avec 64 bits, on atteint une puissance telle que la majorité des "besoins" devrait être correctement couverte. Au-delà (car il est aussi évident que l'on découvre toujours de nouvelles idées, engendrant de nouveaux besoins), tout dépend de l'évolution des composants électroniques eux-mêmes... et de leurs prix !
3) Pas pour le moment, mais en effet, cela pourrait être une très bonne idée. Comme ça, les Segamaniaques qui passeront leur permis de conduire pourront s'entraîner chez eux à l'épreuve du code de la route. Et cela pourrait être aussi une bonne introduction à la conduite routière pour les plus petits. Il suffirait juste d'y insérer une partie "jeu" de bonne qualité, et cela pourrait marcher de la folie.
4) Ce jour est arrivé, mon cher Eric, car tu peux d'ores et déjà t'intéresser de très près à Power Monger, qui arrive sous peu sur Mega-CD. Il est même testé dans ce numéro ! Bonjour chez toi et à la prochaine fois !

● Salut Schmürz,
D'abord, félicitations pour la couverture du mag qui est vraiment superbe. Maintenant, les questions :
1) Est-tu au courant que les aventures de Sonic sont sorties en dessin animé ? J'ai vu une cassette du dessin animé dans le catalogue de La Redoute de ma mère...
2) À quand Dragon Ball Z sur Megadrive ? La version MD sera-t-elle meilleure que la version "Nintruc" ?
3) D'après ce que j'ai entendu dans l'émission E=M6 spéciale jeux vidéo, le présentateur de l'émission disait que, d'après ses sources, Nintendo détient 70% du marché des jeux vidéo et vous nous dites que c'est Sega qui détient ces 70%. Alors, lequel dit vrai ?

Frédéric DESSEIGNE 13 ans et demi PARIS.

4) Je voudrais savoir si vous êtes sûr que la Megadrive possède 512 couleurs ? Parce que j'ai parfois l'impression que les couleurs sont tellement bien choisies qu'on pourrait croire qu'elle a 16,5 millions de couleurs. Et puis pour la technique des zooms et des rotations que la Megadrive ne possèderait soi-disant pas, comment se fait-il que dans Sonic 3, il y ait des rotations dans les Stages Bonus ?

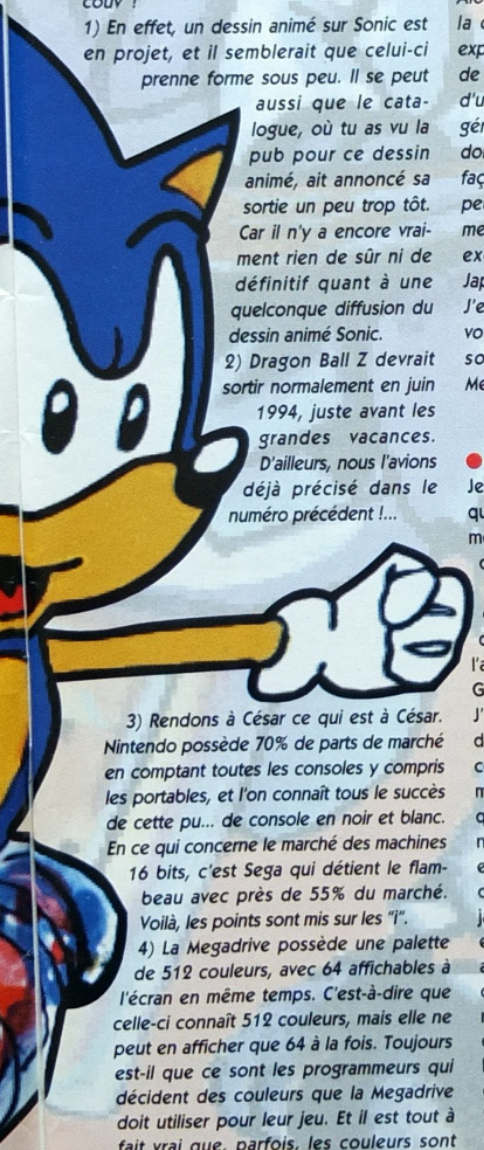
5) J'ai un copain qui a une Megadrive japonaise, et quand je regarde son Street Fighter 2' Champion Edition, je remarque que ses persos sont plus grands que sur ma version française. Il m'a expliqué que cela tient au fait qu'en France, nous fonctionnons avec une fréquence de 50Hz, alors que les Japonais fonctionnent avec une fréquence de 60Hz. Ce qui fait que les versions françaises sont réduites à la limite de la fréquence. Pourriez-vous m'expliquer, en plus approfondi, ce que cela veut dire exactement ? Merci !

Mr Ryu Grandé, l'homme du désert.

Hello, et merci pour tes félicitations sur la couv' !

1) En effet, un dessin animé sur Sonic est en projet, et il semblerait que celui-ci prenne forme sous peu. Il se peut aussi que le catalogue, où tu as vu la pub pour ce dessin animé, ait annoncé sa sortie un peu trop tôt. Car il n'y a encore vraiment rien de sûr ni de définitif quant à une quelconque diffusion du dessin animé Sonic.

2) Dragon Ball Z devrait sortir normalement en juin 1994, juste avant les grandes vacances. D'ailleurs, nous l'avions déjà précisé dans le numéro précédent !...



3) Rendons à César ce qui est à César. Nintendo possède 70% de parts de marché en comptant toutes les consoles y compris les portables, et l'on connaît tous le succès de cette pu... de console en noir et blanc. En ce qui concerne le marché des machines 16 bits, c'est Sega qui détient le flambeau avec près de 55% du marché. Voilà, les points sont mis sur les "i".

4) La Megadrive possède une palette de 512 couleurs, avec 64 affichables à l'écran en même temps. C'est-à-dire que celle-ci connaît 512 couleurs, mais elle ne peut en afficher que 64 à la fois. Toujours est-il que ce sont les programmeurs qui décident des couleurs que la Megadrive doit utiliser pour leur jeu. Et il est tout à fait vrai que, parfois, les couleurs sont super bien choisies et exploitées comme il faut, ce qui fait que le jeu en est plus beau. Pour ce qui est des rotations sur Sonic 3, ce sont bien des rotations mais sur des graphismes très simples, donc faciles à calculer pour la Megadrive. Pour des graphismes plus compliqués, ce genre de calcul prend énormément de temps-machine et a donc tendance à ralentir tout le reste.

5) En fait, cela ne provient pas des jeux mais des consoles. Le standard vidéo japonais et américain est le "NTSC", qui fonctionne avec une fréquence de balayage d'écran égale à 60 Hz. C'est-à-dire que pendant une seconde, l'image est rafraîchie 60 fois. Alors qu'en France, nous fonctionnons en SECAM, avec une fréquence de rafraîchissement d'écran égale à 50 Hz. Pour qu'une console puisse fonctionner correctement, il faut donc qu'elle soit en accord avec les téléviseurs. Malheureusement pour nous, lorsque l'on ralentit la vidéo, il faut aussi ralentir le reste de la console. Les jeux sont donc ralentis, la console "réfléchit" moins vite. Alors pour que les jeux restent jouables, la console diminue l'affichage, ce qui explique les bandes noires sur les côtés de l'image. Ainsi la console doit s'occuper d'un écran plus petit, donc plus facile à gérer qu'une image en plein écran. C'est dommage, mais c'est comme ça. De toute façon, mieux vaut avoir des jeux un petit peu ralentis mais en anglais, voire directement en français, comme Landstalker par exemple (imaginez-le entièrement en Japonais !).

J'espère t'avoir expliqué tout ce que tu voulais le plus clairement possible... Je te souhaite de bons moments sur ta Megadrive et à la prochaine fois.

● Salut à toi Schmürz,

Je vous demande de bien vouloir lire ces quelques lignes car j'ai un énorme problème. En effet, je possède une "Game Gear" de Sega et de nombreux jeux. Aux grandes vacances, j'étais en Angleterre, et comme je suis grande consommatrice de produits Sega, j'ai voulu m'acheter l'adaptateur TV Sega pour que ma console Game Gear puisse aussi faire télévision. J'ai donc présenté ma console à la vendeuse en lui expliquant que c'était une console achetée en France et que je vis moi-même en France, et elle m'a indiqué qu'il n'y avait aucun problème. Depuis, je n'ai jamais réussi à m'en servir. À ce jour, en me déplaçant chez des fournisseurs compétents, j'apprends que je ne pourrai jamais me servir de cet adaptateur car il est en système Pal, donc incompatible avec ma console. Cet adaptateur m'a coûté 700 Francs, ce qui est énorme pour moi qui n'ait que 15 ans. Pouvez-vous faire quelque chose, s'il vous plaît ? Dans l'attente d'une réponse favorable à ma demande, veuillez agréer, mon cher Schmürz, mes salutations distinguées.

Marie GUILBERT (Palaiseau)

À première vue, tu m'as l'air très embarrassée, ma petite Marie. Il est vrai que tout le monde n'est pas au courant des problèmes de compatibilité entre les systèmes vidéo européens, voire mondiaux. En effet, en Angleterre, la norme vidéo en vigueur est le PAL. Si je ne me trompe pas, l'image possède une meilleure définition au point de vue lignes horizontales. Car il faut savoir qu'une image à la télévision est divisée en petits points qui forment un quadrillage. Eh bien en Angleterre, il y a plus de points sur l'image. Ainsi, si vous visionnez une cassette PAL sur une TV SECAM, l'image sera en noir et blanc. Mais le problème auquel tu dois faire face est encore plus compliqué. En effet, les chaînes possèdent des canaux attribués pour émettre. Et selon chaque norme, une plage de fréquences est attribuée. C'est donc ce qui pose problème pour toi, car tu essayes de recevoir des émissions françaises avec un tuner TV qui cherche des émissions anglaises. À mon avis, tu devrais pouvoir utiliser ton tuner, mais seulement en Angleterre. Et donc, malheureusement, il ne te reste plus que tes larmes pour pleurer. Ce que tu peux faire également, c'est retourner en Angleterre et revoir le fournisseur qui t'a vendu le tuner pour obtenir remboursement, ou tout au moins lui écrire pour réclamation. Après cela, nous ne voyons pas trop quoi faire, sinon passer une petite annonce pour tenter de revendre l'engin, mais qui en voudra ?...

Pour de plus amples informations, n'hésite pas à nous appeler à la Rédaction, bonne chance à toi, Marie.

● Salut Schmürz,

Je m'appelle Laurent et j'ai 28 ans (peut-être l'un des plus âgés de tes lecteurs !). J'habite près d'une ville d'environ 25.000 habitants et je voudrais y ouvrir un commerce spécialisé dans les jeux sur consoles (et peut-être PC). Car il n'y a pas de magasin de ce genre dans notre petite ville (ou un choix minime, en "jouetterie" ou en supermarché) et j'ai plein d'amis qui ragent de devoir faire 30 ou 40 kms pour trouver un choix limité de jeux. J'aimerais faire la vente (cartouches, consoles et gadgets, genre tee-shirt, casquettes, montres, etc.), la location (cartouches, lasers) et le rachat/revente de cartouches et consoles d'occasion.

1) Penses-tu qu'un tel commerce puisse "marcher" dans une petite ville comme celle-ci ?

2) À ton avis, quel investissement faut-il prévoir ? (car je pense qu'il faut beaucoup de matériel)

3) Comment faut-il procéder pour la location des jeux : à la journée, à la semaine, à quel prix, et quelle caution ?

4) Puis-je faire du "multicarte" (toutes marques de consoles) ?

5) Qui dois-je contacter chez Sega, ont-ils des commerciaux qui se déplacent pour cela ? Où puis-je leur écrire ?

S'il te plaît, même si ma lettre n'est pas publiée, réponds-moi vite. Je te remercie d'avance et je souhaite longue vie à ton magazine super génial.

Laurent ANTUNES (21)

Cela fait plaisir de voir des jeunes comme toi qui veulent faire avancer la distribution des jeux vidéo jusque dans nos plus profondes contrées (encore que 25.000 habitants, c'est déjà pas mal !).

1) Pour ma part, je te dirais de bien calculer les clients potentiels, susceptibles de venir acheter des jeux ou du matériel à ton magasin. C'est sans doute difficile à évaluer, mais tu peux par exemple te renseigner sur les tranches d'âge composant la population de ta petite ville. Il ne faut pas se lancer dans une telle opération sans être sûr d'avoir une clientèle fixe et régulière. N'oublie pas aussi que l'on n'achète pas un jeu tous les jours (et encore moins une console), mais que toi, tu dois manger tous les jours sans oublier de payer ton loyer, l'électricité, le téléphone, ton stock, etc. Il faut y penser ! Pour ma part, il me semble que l'opération est risquée.

2) Tout cela dépend aussi de la taille du magasin, de sa situation, etc. Disons que juste pour le stock de machines et de cartouches, il faut compter au minimum 200.000 francs.

3) La location de jeux est interdite, tout simplement. C'est illégal !!!

4) Bien sûr, vu la situation de ton magasin, tu as à mon avis intérêt à proposer un maximum de choses.

5) Si tu veux connaître les sociétés à contacter, téléphone-moi. Je te les communiquerai. Bonne chance dans tes démarches et n'hésite pas à nous tenir au courant.

● Salut Schmürz,

Je voudrais te dire que ton magazine mérite les plus grands honneurs, mais enfin, ce n'est pas pour cela que je t'écris, mais pour te poser trois ou quatre questions :

1) Pourquoi ne pas mettre plus de dossiers sur les jeux Game Gear ?

2) Pourquoi ne pas mettre plus de tests et d'astuces sur les jeux Game Gear ?

3) Est-ce que les jeux Flashback et Street Fighter 2 vont sortir sur Game Gear ?

4) Va-t-il y avoir une Game Génie pour la Game Gear ? Si oui, combien va-t-elle coûter et quand sortira-t-elle ?

Voilà, mes questions sont finies, et je te dis au revoir, Schmürz.

Merci pour avoir rendu les honneurs à Mega Force, mais on n'est tout de même pas à l'armée ! Conservons de justes mesures dans les compliments...

1) Pour faire un dossier, il faut que le jeu s'y prête et pour l'instant, la Megadrive possède une logithèque bien meilleure pour réaliser des dossiers "Soluce". D'autre part, il faut que le dossier en question intéresse le plus de monde possible et que le jeu se soit donc bien vendu. Les jeux Megadrive se vendent en général mieux que ceux sur Game Gear.

votre courrier

2) Ce n'est pas de notre faute s'il ne sort pas plus de jeux sur Game Gear. Mega Force parle de —et teste— tout ce qui existe, nous ne pouvons pas inventer de jeux ! Quant aux tips, codes et autres, il est un fait qu'il y en a beaucoup moins sur les jeux Game Gear que sur les jeux Megadrive, mais ce n'est pas de notre faute...
3) Ces deux titres ne sont pas prévus pour le moment sur Game Gear, mais ne désespérons pas.
4) Je ne crois pas que le Game Genie existe sur Game Gear, par contre il y a l'Action Replay de Datel Electronics. Pour le prix, cela dépend comme d'habitude de ton revendeur. Voilà, il ne me reste plus qu'à te claoter, alors Ciao !

● Cher Schmürz,
Cela fait la troisième fois que je t'écris. Ton mag est mega cool. Tu dois le connaître par cœur, ce compliment ! J'ai quelques questions à te poser :
1) Quand est-ce que le Light Phaser Gun va sortir en France ? Combien coûtera-t-il ?
2) Le Sega World, dont tu avais parlé auparavant, va réellement exister ?
3) Comment s'appellera la magnifique "32 Bits" ?
4) Que faut-il faire pour envoyer un scénario de jeu à Sega France ?
5) Que me conseilles-tu entre Sonic 3 et Eternal Champions ?
6) Cela fait peut-être la cinquième fois que je t'envoie des astuces et aucune n'a été publiée...
7) Pourquoi ne donnes-tu plus de cadeaux pour la rubrique Astuces ?
8) Est-ce que Streets of Rage 3 va sortir en France ? Si oui, quand ?
Je fonds en larmes en attendant ta réponse, et j'espère que cette fois, ma lettre va être publiée.

Alexandre FOURNEL (31)

C'est peut-être la troisième fois que tu m'écris, mais en tout cas, c'est la bonne. Sache que vous êtes très nombreux à nous écrire et qu'il faut bien opérer une sélection dans la masse de courrier chaque mois....
1) Le Light Phaser Gun est en vente avec le jeu Lethal Enforcers de Konami.
2) Un espace loisir entièrement dédié à Sega devrait s'ouvrir sur les Champs-Elysées dans le courant de l'année.
3) Dans le merveilleux monde des 32 bits, il y a beaucoup de bouleversements. En effet, une petite nouvelle semble pointer son nez. La "Megadrive 32" prend donc provisoirement la place de la Saturn, qui devrait sortir ensuite mais un peu plus tard, vers la fin de l'année prochaine.
4) Tu peux toujours envoyer ton scénario à Sega France, dont voici l'adresse : 19-21, rue du Colonel Pierre Avia. 75015 - PARIS. Et tu peux également l'envoyer à d'autres éditeurs comme Acclaim, Ubi Soft... Si tu veux leurs coordonnées, tu peux nous appeler.
5) Les deux sont excellents. Tout dépend maintenant de tes goûts. Pour ma part, je préfère Sonic III, mais tu sais, "les goûts et les couleurs"...
6) La montagne d'astuces est triée tous les mois pour en sortir les astuces les plus intéressantes, et surtout originales au sens de "jamais publiées". De plus, il se peut que nous ayons déjà les astuces que tu nous envoies, nous ne pouvons donc pas les publier.
7) Pourquoi veux-tu un cadeau, puisque tes astuces ne sont pas sélectionnées ? Ah, ah, ah, j'ai toujours été très drôle... Plus sérieusement, il y a toujours des cadeaux pour les astuces publiées, et d'ailleurs le nom de leur auteur est mentionné avec l'astuce lorsque c'est le cas.
8) Streets Of Rage 3 est en Preview dans ce numéro. Il devrait sortir vers le mois de mai ou de juin.
Essuie tes larmes une bonne fois pour toutes et n'oublie pas de sourire !

● Salut Schmürz,
Tout d'abord, j'espère que cette fois-ci sera la bonne : publie ma lettre, je t'en supplie, car je ne compte plus mes envois ! Voici mes questions :
1) Peut-on coupler la cartouche d'extension de Sonic 3 (Fra) avec l'Universal Adapter et la cartouche de Sonic 3 (US) ?
2) Quelle est l'origine de ce bomm : " Schmürz". Et qui a créé le petit bonhomme bleu dont tu empruntes le nom ?
3) Pourquoi sommes-nous toujours les derniers à recevoir les nouveautés en Europe ? Est-ce à cause de l'importance des centres économiques aujourd'hui : Japon> USA> Europe ?
4) Pourquoi Sega ne met-il pas en vente les posters qui sont mis dans les boîtes de jeux achetés neufs, car après tout, sur 10 jeux que j'ai acheté neufs, il n'y en avait que 4 où le poster était donné.

Manu ROBERT (62).

T'inquiète pas pour ta lettre, c'est bon pour ce mois-ci !
1) Tout d'abord, cette extension pour Sonic 3 est juste en projet. Cette pseudo-cartouche n'est pas encore faite, mais à mon avis, elle ne sera compatible qu'avec la version appropriée.
2) Mystère...
3) Sache que les jeux doivent être modifiés avant d'être commercialisés en Europe. Ainsi, il faut traduire tous les textes du jeu et de la documentation en français, ce qui n'est pas rien quand on y regarde de près. Il se peut aussi qu'il y ait quelques modifications sur le programme à réaliser, ce qui prend encore plus de temps.
4) Autant les donner avec un jeu, car cela fait toujours plaisir de recevoir un poster en plus du jeu que tu achètes. Si tu veux vraiment un poster, tu n'as qu'à acheter le jeu !
Merci pour ta lettre et n'hésite pas à m'écrire une autre fois.

● Salut Schmürz et Mega Force,
Je voulais vous dire que votre magazine est génial et j'espère que vous répondrez à mes questions car mon anniversaire est en mars (le 18). Alors voici mes questions :
1) Quel est le meilleur jeu de combat entre Eternal Champions et Art of Fighting ?
2) Quel est actuellement le meilleur jeu de tennis sur MD ?
3) Quel est actuellement le meilleur jeu de voitures sur MD ?
4) Quel est le meilleur jeu de basket entre NBA Jam et NBA Showdown 94 ?
5) Est-ce que Olympic Gold vaut le coup sur MD ? Sinon, y-aura-t-il un autre jeu de ce genre ?
6) Est-ce que Pink Panther vaut le coup ?
7) Combien coûte (aïe, aïe, aïe !) : le quadrupleur Sega, le quadrupleur d'Electronics Arts et la manette Asciipad MD-6 ?
Et voilà, c'est fini ! À la prochaine...

Anne-Lise FERRANDO (77)

Tout d'abord, joyeux anniversaire (un peu en retard, mais on ne dira rien), et voyons ces fameuses questions :
1) Eternal Champions par KO.
2) Wimbledon 2, par 3 sets à zéro.
3) Formula One Grand Prix, à fond les manettes.
4) Ah... C'est un peu plus compliqué. En fait, on ne peut pas tellement considérer NBA Jam comme une simulation sportive de basket, mais plutôt comme un jeu d'arcade complètement délire, basé sur le basket à l'origine. À partir de cela, fais-toi ton opinion, sachant que NBA Shodown'94 est la meilleure simulation de basket pour le moment.
5) C'est vraiment le jeu de sports d'été par excellence. Si tu veux t'éclater sur des 100m, sur le saut en hauteur, sur le lancé de marteau,... Il n'y a pas 36000 questions à se poser, c'est le jeu qu'il te faut en urgence.
6) Inspiré par la célèbre féline en provenance directe d'Hollywood, Pink Panther est très sympathique à jouer. Le jeu est complet, il y a plein d'items à ramasser et à utiliser comme il faut pour progresser dans le jeu, passionnant !
7) Je ne peux pas te dire de prix car ils ne sont jamais pareils entre tous les revendeurs, mais il faut que tu comptes approximativement 200 F pour le quadrupleur Sega et 250 F pour celui d'Electronic Arts (sachant que, selon les jeux, l'un ne peut pas remplacer l'autre, attention). En revanche, je ne peux rien te dire de plus à propos de l'Ascii Pad 6 boutons.
Merci et amuse-toi bien !

● Monsieur,
J'aimerais savoir s'il existe un jeu identique à Zelda sur Megadrive ? J'aimerais une version française. J'ai un copain qui a une "Super Machin" et j'ai adoré Zelda, c'est pourquoi j'ai pensé qu'en vous écrivant, je pourrais savoir s'il existe un jeu proche de Zelda pour ma console préférée, la Megadrive.
Veuillez agréer, Monsieur, mes salutations les plus distinguées.

Patrice JULLIAT (38)

Au départ, j'ai failli brûler net ta lettre ! En premier lieu, tu commences par m'appeller Monsieur, ce qui ne va pas du tout. Moi, mon nom est Schmürz et tu te trouves dans le magazine Mega Force où les gens sont jeunes, joyeux et heureux de vivre, alors s'il te plaît, ne nous mets plus de "monsieur" par-ci et de "salutations distinguées" par-là ! Pour en finir avec ton

histoire, tu es peut-être l'un des rares à avoir pu citer un jeu étranger au monde Sega, mais c'est pour la bonne cause. Toujours est-il que nous avons mieux que ce Z....., car nous au moins, nous avons Shining in the Darkness, Landstalker, Shining Force, Shining Force 2 (Jap) et c'est carrément mieux, même mille fois mieux. Je pense que vous serez tous d'accord avec moi, amis Segamaniaques !

● Salut, ô supermegahyper Schmürz !
Je me permets de t'écrire car j'ai quelques questions à te poser et comme c'est ma deuxième lettre et que la première est restée sans réponse, j'espère que celle-ci sera publiée. Je voudrais aussi te dire que j'achète ton mag depuis six mois (mag hypergénial) et que grâce à ça, je suis devenu un grand Segamaniaque. Bon, passons aux questions :
1) J'ai entendu parler d'une Master System 3, est-ce vrai ?
2) J'ai aussi entendu que l'image des jeux vidéo japonais prenait tout l'écran, et pas les jeux français (bandes noires autour de l'écran). Pourquoi ?
3) Que veut dire "Megadrive" ?
4) À quoi sert la prise EXT. derrière cette console ?
5) Le Mega-CD doit obligatoirement fonctionner avec la Megadrive, tu es d'accord avec moi ? Mais la Megadrive 1 est plus grande que la 2. Comment faire ?
6) Quand sortira la Saturn et à quel prix ?
Ma lettre est quand même mieux que la dernière fois. Salut Schmürz, et aussi à toute l'équipe.

Stéphane, un Segamaniaque (62).

Mon cher Stéphane, ta lettre est beaucoup mieux que la dernière, bien que je t'avouerai franchement que je ne m'en souviens même pas tellement il y a de courrier chaque mois. Mais en tout cas, ce mois-ci, tu es digne du courrier de Mega Force, à toi de l'apprécier.
1) C'est faux ! Il faut arrêter de fumer la moquette ; il n'y aura pas de Master System 3, un point c'est tout !
2) Pour cela, reporte-toi aux explications que j'ai fournies à l'un de tes collègues Segamaniaques, un peu plus haut dans ce Courrier des lecteurs. Cela est dû au système vidéo du pays (NTSC pour le Japon et SECAM pour la France).
3) Megadrive signifie Megadrive tout simplement, y'a pas besoin d'aller chercher plus loin. Tout ce que l'on peut "supputer", c'est que ce nom est composé de deux termes couramment utilisés en informatique ("drive" signifiant lecteur, comme lecteur de disquettes ou de cartouches), et que leur mariage a dû séduire les créateurs de la machine.
4) Cette prise était prévue à l'origine pour connecter une Megadrive à un genre de Modem, afin de relier plusieurs Megadrive entre elles. Ainsi, il aurait été possible de jouer à plusieurs, connectés à un même jeu. D'ailleurs, tu as dû remarquer que cela n'existe pas sur la Megadrive 2 car, en fait, cette interface est directement introduite dans la cartouche, c'est moins compliqué comme ça.
5) C'est exact, mais pour faire fonctionner la Megadrive 1 sur le Mega-CD, il y a un prolongateur pour le Mega-CD qui est fourni avec, ainsi il n'y a pas de problèmes.
6) Zieute donc le petit dossier "32 bits" que l'on t'a concocté dans ce numéro...
Toute l'équipe te renvoie ton bonjour, au revoir !

● Salut Schmürz, le super saien !
Cela fait seulement deux numéros de Mega Force que j'achète et déjà, je trouve le mag fantastique ! Mais passons aux questions :
1) Il est sorti deux Dragon Ball Z Action Game sur "Super Truc". Lequel sera adapté sur Megadrive ?
2) Même question pour Street Fighter 2. Auquel aura-t-on droit ? Super Street Fighter 2, Street Fighter 2 X,... ?
3) Toujours pour la baston, je compte avoir 2 jeux de ce genre en juillet (c'est mon anniversaire !). Que me conseilles-tu ? Dragon Ball Z, Super Street Fighter 2, Streets of Rage 3... ?
4) Publierez-vous (un jour !) les plans de Landstalker ? Parce que je suis complètement bloqué au labyrinthe vert !
Allez, c'est tout pour cette fois-ci ! Longue vie à Mega Force !

David, le super Saien (modeste).

Hello David, et bienvenue parmi nous ! Décidément, on peut dire que Dragon Ball Z est vraiment votre coqueluche. C'est fou, non ?
1) Ni l'un, ni l'autre, nous aurons droit à une version toute fraîche et inédite pour la Megadrive, sympa non ?
2) On a déjà Street Fighter 2' Champion Edition et on devrait recevoir durant l'été le fameux Super Street Fighter 2, avec quatre personnages en plus.
3) Pour le moment, je n'en ai vu qu'un (Streets of Rage 3), et cela ne me permet pas de juger les autres correctement. Patiente donc un peu pour que nous puissions nous faire une opinion valable.
4) Oui, même que la première partie de cette super-solution traîne quelque part dans les pages de ton magazine préféré de ce mois-ci. Et le premier qui ne répond pas "Mega Force", je viens m'occuper personnellement de lui ! Pour le labyrinthe vert, il faudra cependant attendre le mois prochain, car ce jeu est tellement immense qu'il nous faut le traiter en deux fois.
Longue vie à toi pour que tu ne manques pas un numéro de Mega Force !

● Salut à toute la rédaction de Mega Force et bien sûr à toi Schmürz, et pour ne pas manquer à la tradition : votre mag est giga-cool, etc.
1) Les jeux Mega-CD seront-ils compatibles avec la Saturn ?
2) Peut-on jouer à deux sur T2, The Arcade Game avec deux Menacer ? Info ou Intox ?
3) Pourquoi ne faites-vous pas une rubrique "Daubes du mois" ?
4) Wonder Mega : Kézako ?
5) Quand sortira Streets of Rage 3 dans les boutiques ?

Bertrand JANIN (39).

Salut à toi Bertrand et bienvenue dans Mega Force,
1) À première vue, on ne peut rien dire avant d'avoir testé la machine en elle-même...
2) Non, il ne fonctionne pas en "simultané". Il faut qu'un des deux joueurs utilise le paddle.
3) Les jeux sont de plus en plus excellents, et une rubrique "daube" avec un jeu de temps en temps seulement, ce n'est pas une rubrique !
4) Le WonderMega est l'ancêtre du CDX. Il avait résulté de l'alliance de la Megadrive 1 et du Mega-CD 1. Mais de toute façon, il n'était disponible qu'au Japon.
5) Lis plutôt la Preview de ce tant attendu jeu, qui t'en apprendra plus que je ne pourrais t'en apprendre ici...
Salut et à bientôt !

● Salut à toi, ô superhypermegagénial Schmürz !
J'ai quelques questions à te poser :
1) Le Game Génie est-il mieux que l'Action Replay Pro ?
2) Que me conseilles-tu, entre "Spiderman et les X-Men" et "X-Men" ?
3) Le Mega-CD vaut-il le coup ? Il y a peu de bons jeux...
4) Est-ce qu'il y aura "Dragon Ball Z 2" sur la Megadrive ?
5) J'aimerais savoir qui t'a créé ?
6) Quel sera le prix du CD-X ?
Merci de me répondre Super-hyper-mégagénial Schmürz !

Un super Segamaniaque (14).

Il faudrait peut-être voir à se calmer sur les compliments car cela devient un peu ridicule. On dira que les meilleurs compliments pour Schmürz sont les plus courts !
1) L'Action Replay vous permet d'être plus autonome, car vous avez la possibilité de chercher vous-mêmes vos codes. Chose qui n'est pas possible sur le Game Génie, car vous devez attendre qu'ils soient fournis par le constructeur.
2) Franchement, je ne peux pas les départager. Je ne sais pas, tu n'as qu'à tirer au sort.
3) Le Mega-CD vaut tout à fait le coup. En revanche, il existe quand même pas mal de bons jeux. Il est certain que si tu le compares à la Megadrive, il faut savoir qu'il vient de sortir, il y a 6 mois à peine. Ce qui est loin d'être le cas de la Megadrive.
4) Feuillette les premières pages du numéro 26 et tu sauras tout sur le prochain hit baston sur Megadrive : "Dragon Ball Z".
5) Mystère...
6) Pour le moment, je l'estimerais aux alentours de 2500 F. Il ne faut pas oublier qu'il contient une Megadrive 2 et un Mega-CD 2, ce qui n'est pas rien.
À bientôt !

● Salut Schmürz,
Je te ferais bien les compliments habituels, mais non ! Pourquoi ? Parce que je lis ton magazine depuis le mois de Janvier 1994, et donc je ne peux pas donner, encore, un avis sincère sur celui-ci. Je voudrais d'abord te préciser que je possède une Megadrive depuis 1990 et une Game Gear depuis Noël. Après ces dires, passons aux questions :
1) Comment fait-on pour être testeur ? Ou mieux encore, entrer à Mega Force, ne serait-ce que pendant les grandes vacances ?
2) Mortal Kombat 2 sur Game Gear sera-t-il aussi réussi que le premier volet et comportera-t-il tous les combattants ?
3) Quelle est la plus grosse société productrice de cartouches ? Et la plus petite ?
4) Lis-tu l'intégralité de Mega Force une fois fini ? Lis-tu d'autres magazines ludiques, si oui lesquels ?
5) On dit que Art of Fighting est mieux sur Megadrive que sur "Super Chose", est-ce vrai et surtout justifié ?
6) a) À quel âge es-tu rentré à Mega Force ?
b) Peut-on rentrer à l'âge de 17, voire 18 ans ? Si oui, à tout de suite (non, je rigole...)

Alexandre SCHID.

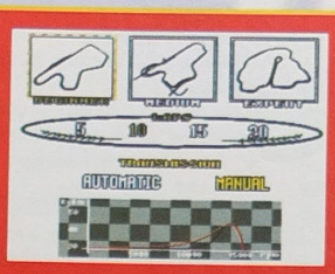
Salut Alexandre,
1) Grande question, à laquelle on a déjà souvent répondu. Premièrement, il faut être passionné par les jeux vidéo, et être un "bon" joueur (expérimenté, rapide, et connaissant déjà de nombreux jeux). Ensuite, il faut savoir écrire. Il faut également avoir une excellente connaissance du marché, des distributeurs, des éditeurs, des fabricants, et parler anglais, voire japonais. Avec des bases comme celles-là, on peut envisager de devenir testeur. Pour être "stagiaire", afin de voir comment cela se passe, il faut alors nous envoyer une lettre de motivation ainsi qu'un curriculum vitæ, accompagnés d'une Convention de stage émanant de ton école.
2) Nous ne l'avons pas encore vu. Alors mystère et boule de gomme !
3) Le plus gros éditeur est à n'en pas douter : Sega. Il est plus difficile de répondre à la seconde question, voire même impossible. Il existe plein d'autres "petits" éditeurs dont personne n'a jamais entendu parler !
4) Oui, je lis entièrement Mega Force et également tous les autres magazines du monde entier lorsqu'ils sont en anglais. En japonais, je me les fait traduire.
5) Pour être honnête, je dois reconnaître qu'elles sont assez similaires.
6) a) Je suis rentré à Mega Force à 22 ans.
b) Sous certaines conditions, cela peut être jouable. Mais attention, nous sommes très stricts !
Voilà, ta lettre est publiée. Es-tu content ? Allez, salut à toutes et à tous, et au mois prochain !

SCHMÜRZ

N'hésitez pas à nous envoyer vos dessins personnels ! Toutes vos œuvres sont les bienvenues ! À vos crayons...

VIRTUA

Je ne vous ferai pas l'affront de présenter Virtua Racing. Sachez seulement que la version Megadrive de ce hit tiré de l'arcade vient de sortir en import. Ne pouvant passer sous silence un phénomène de cette ampleur, et ce, bien qu'il s'agisse là d'une cartouche non officielle (je me répète, mais c'est important), donc plus difficilement trouvable en France (inutile d'aller dans les grandes surfaces, il n'y sera pas), voici tout spécialement pour vous, lecteurs adorés, le jeu décortiqué et analysé sous tous les angles (il y en a beaucoup, croyez-moi)...



De la F1 pure et dure avec une boîte automatique, cela ne s'est jamais vu. Les puristes et les accros peuvent donc choisir et préférer utiliser une boîte de vitesses manuelle. 7 vitesses à gérer et une accélération nettement supérieure au mode automatique pendant 5, 10, 15 ou 20 tours de circuit. Attention au départ !

COMMENTAIRE

Pour ce commentaire, je me suis fié à mes talents de reporter pour réaliser un petit "micro-trottoir" au sein de la rédaction et recueillir les réflexions suivantes : "Génial ! Du jamais vu sur console !" ou encore, "On l'attendait avec impatience depuis le dernier CES de Las Vegas sans trop y croire et c'est du délire !" mais aussi "Quel dommage qu'il n'y ait que trois circuits !" et "Le prix, tu peux me le rappeler s'il te plaît ?". Vous l'aurez compris, V.R. fait l'unanimité auprès des testeurs. Techniquement parfait, le jeu ne subit aucun ralentissement et la gestion des polygones ultra-rapide, en temps réel, rendue possible grâce au Sega Virtua Processor (sorte de DSP 16 bits révolutionnaire), justifie amplement la note. Sauf que, oui mais... deux nuages noirs viennent assombrir le tableau : 1) la courte durée de vie, même à deux, à cause du petit nombre de circuits et 2) le prix, qui avoisinerait les 800 Francs lors de sa sortie en France prévue prochainement.

Si vous possédez la manette 6 boutons Sega, vous pourrez changer de vue avec les boutons C, X, Y et Z. Avec une manette 3 boutons, vous devez appuyer plusieurs fois de suite sur C pour trouver votre angle de vue préféré. Haut et Bas de la croix de direction servent à changer de vitesse en mode boîte manuelle.

F1 RACING

Free Run

V.R. offre trois types de jeu différents. Le Free Run ("course libre") permet au joueur de se familiariser avec les circuits et de battre des records de tour. Voici, pour chaque circuit, du Beginner à l'Expert, un même endroit (passage difficile, virage) montré sous les quatre angles différents disponibles dans ce jeu.

Le circuit Beginner ("débutant") est sans doute le plus connu. Sachez utiliser la vue aérienne (la plus éloignée) pour apprécier le paysage et bien négocier le dernier virage avant la ligne d'arrivée.

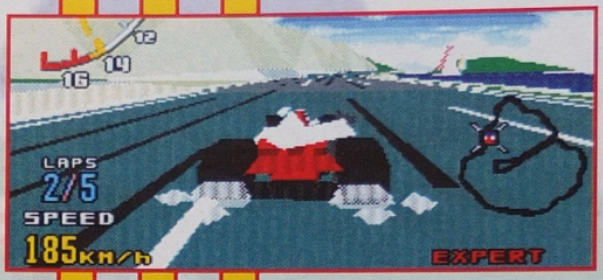
Le circuit Medium nécessite l'utilisation du frein, contrairement au Beginner où il suffit de relâcher l'accélérateur. Attention aux tunnels et aux palmiers. La vue dans le baquet offre d'agréables sensations.

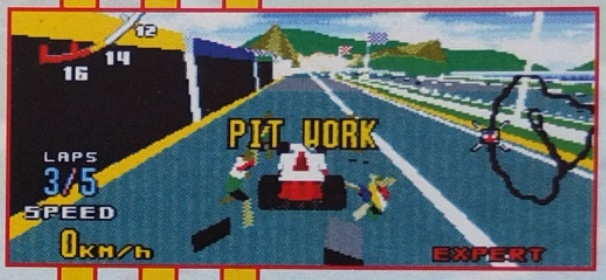
JAPAN DIRE

Même en mode 2 joueurs, les quatre angles de vue sont disponibles. Et malgré la séparation d'écran, la jouabilité reste intacte. Choisissez le circuit, le nombre de tours, le handicap et la boîte de vitesses, avant de vous lancer à l'assaut de l'asphalte ! (Nota Bene : en mode versus, les autres concurrents n'entrent pas en jeu, vous n'êtes que deux sur le circuit).

2Players VS.

Alors là, méfiez-vous ! Le circuit Expert demande pas mal de dextérité. La meilleure vue est la vue légèrement de dessus. Elle permet une excellente appréciation des choses, surtout dans le virage en épingle.

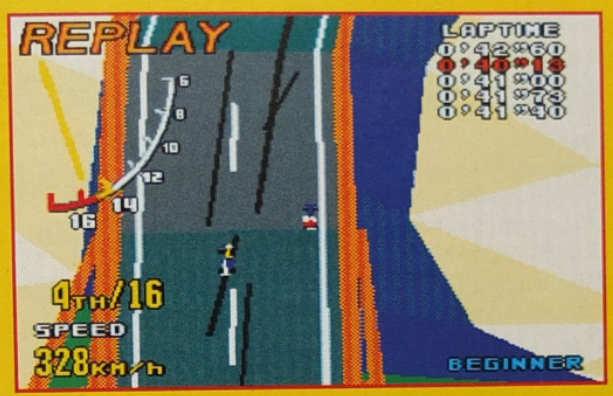




À 300 km/h, un mur en pleine face ne fait jamais du bien à la voiture, encore moins au pilote ! Après plusieurs loopings, vous verrez que l'aileron arrière et l'avant de la F1 en mauvais état vous empêchent d'atteindre la vitesse maximale. N'hésitez pas à vous rendre sur les stands pour une réparation rapide... et 5 à 6 secondes de perdues.

VIRTUA

Si vous arrivez bien placé, vous pourrez même revoir votre course et votre victoire, pourquoi pas, en "instant replay" avec la possibilité de varier les angles de vue (en appuyant sur A ou C), grâce aux différentes caméras disposées sur le circuit, voire dans les airs. Comme à la télé !!!



L'ultime course. 15 concurrents vous attendent sur l'un des trois circuits en mode easy, normal ou hard pour 5 tours de folie. Utilisez l'appel d'air lorsque vous doublez une voiture pour accélérer et dépasser les 330 km/h, vitesse de pointe habituelle.

Virtua Racing

■ MEGADRIVE ■

VR VIRTUA RACING

SON

Bruit stressant des moteurs et digits Megadrive nulles

GRAPHISME

Voiture et circuits virtuels superbement bien réalisés

ANIMATION

Gestion des polygones et de la 3-D extrêmement rapide

MANIABILITÉ

Jouabilité sans faille quelle que soit la vue choisie

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb + DSP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE CIRCUITS : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- \+ Procédé révolutionnaire !
- \+ De l'arcade sur une 16 bits
- \+ Seul ou à deux, ça "speede" !!!
- \- Faible durée de vie, surtout seul
- \- Prix trop élevé

95%

LE SAVIEZ-VOUS ?

Le prix d'une cartouche de jeu importée varie d'une boutique à l'autre. Lorsque l'écart est minime, pas la peine de hausser le ton. Mais là, trop c'est trop ! Micromania vend Virtua Racing au prix de 799 Francs alors qu'Espace 3 le propose à 625 Francs.

SONIC III

Si vous habitez Paris, vous avez sans doute remarqué que Sega a réalisé une grande campagne de promotion publicitaire autour du lancement de Sonic III, le 03.03.1994. Rien que la date, déjà, est tout un symbole. Une dizaine de "Soniquettes", hyper rigolotes, ont parcouru pendant deux jours les rues de la capitale et les grands centres commerciaux pour vanter les mérites de cette suite aux aventures de Sonic. De nombreuses "PLV" (ce sont les posters, les affiches géantes, les présentoirs à l'effigie de Sonic) ont également été installées dans tous les meilleurs points de vente. Sur Fun Radio, la journée entière s'est vue consacrée à Sonic. Toutes les heures, on pouvait gagner des cartouches de jeu et des consoles Sega. Bref, le 3 mars, Sonic était dans les bouches de tous les Parisiens. Sur Canal +, toutes les séquences de publicité ont été ouvertes par un Sonic qui sautait et bondissait à l'écran. La communication, chez Sega, on connaît ! De plus, à l'hippodrome d'Auteuil, 220 personnes furent rassemblées pour créer un Sonic humain. Débordant d'imagination et de volonté, et en "lançant" ainsi Sonic III, Sega a réussi à dynamiser une fois de plus le monde des jeux vidéo et à affirmer son image, non seulement dans le cercle restreint des passionnés, mais également parmi un public plus large et jugé moins accessible.

HULK
sur MD / GG / MS

Vous savez déjà que Hulk sera très prochainement sur votre Megadrive ! Mais saviez-vous qu'il verra également le jour sur Game Gear et Master System ? Maintenant vous savez tout, mais peut-être pas ceci : au début, Hulk était gris et ne se transformait que la nuit. Ensuite, il est devenu vert et se transformait dès qu'il était énervé. En plus, il était plutôt bête et cassait tout ! Plus tard, il est redevenu gris et portait le nom de Monsieur Fixit. Il était constamment sous la forme de monstre. Intelligent, il travaillait pour la pègre de Las Vegas. Depuis quelques temps maintenant, Hulk a encore changé de couleur. Il est rose ! Non, c'est une blague. Il est vert et même très beau avec sa nouvelle coiffure, style bon chic bon genre. Au fait, Hulk est peut-être un caméléon ?

HURRICANES
MEGADRIVE / US GOLD

Si vous ne connaissez pas les "Hurricanes", rassurez-vous, c'est normal, le dessin animé n'est pas encore visible en France. Télédiffusé dans quelques semaines sur M6, Hurricanes nous contera les déboires et les ambitions d'une équipe de football pas vraiment comme les autres. Très gros succès en Angleterre actuellement, Hurricanes verra le jour sur Megadrive dans le courant du mois de septembre prochain. Présenté sous la forme d'un jeu de plates-formes, votre arme sera un ballon qu'il sera possible de diriger contre tous vos adversaires. Initialement prévu pour juin, US Gold a préféré retarder la sortie pour améliorer encore plus la jouabilité de ce titre.

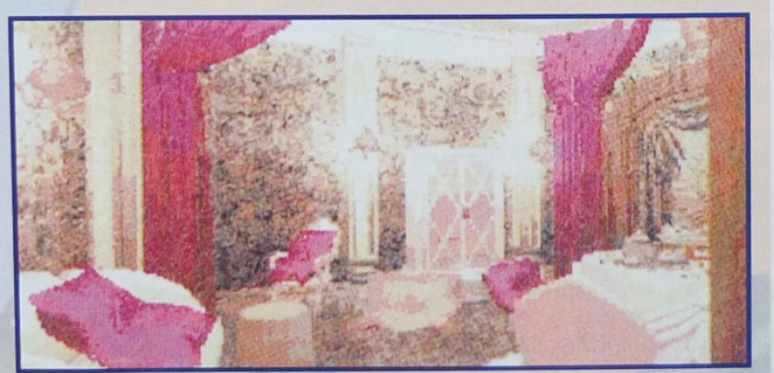
LE MULTI-MEGA

Le Multi-Mega est une nouvelle machine de Sega. Identique en capacité à une Megadrive + CD-Rom, le Multi-Mega devrait, lors de sa sortie, se positionner comme une machine "hi-tech". À peine plus grosse qu'un Discman, la console Multi-Mega est une superbe bécane qui s'adresse à un public plus âgé, passionné par la musique et d'une façon générale par la technique. Transportable, cette nouvelle console pourra tout à fait servir de lecteur de CDs, avec une prise casque située sur la gauche, et un écran LCD permettra de sélectionner les morceaux que l'on désire écouter. Annoncé pour le mois de juin, le Multi-Mega s'annonce comme une excellente alternative au pack relativement volumineux que constitue la Megadrive + le Mega-CD.

L'ENTERPRISE

Une fois n'est pas coutume, nous allons vous parler d'une console autre qu'une console Sega. Mais fiers que nous sommes d'être à la pointe de la technologie en matière de jeux vidéo, nous ne pouvions passer sous silence l'existence prochaine de l'Enterprise.
Basée autour d'un processeur central de 128 bits, architecturé RISC, cadencé à 100 MHz et commmunément appelée "Spock", l'Enterprise s'annonce comme une machine définitive qui risque fort de bouleverser complètement notre environnement de joueurs. L'Enterprise pourra effectuer jusqu'à 100 Mips (Millions d'Instructions Par Seconde), ce qui est largement supérieur à tout ce qui existe sur le marché à l'heure actuelle. Pour vous donner une idée, même la Saturn est larguée. Le nombre de couleurs disponible sera supérieur à 64 millions et la résolution la plus basse sera de 640x400. Évidemment, toutes les techniques de zoom, de rotation, de texture, seront implantées en Hard. Ce qui, une fois de plus, laisse les machines concurrentes à des années lumière... De plus, toutes les plus grosses sociétés du monde dans le domaine de l'édition de jeux vidéo sont déjà pourvues d'un kit de développement, et nous devrions voir une trentaine de jeux débarquer en même temps que la bécane, sa sortie officielle étant prévue avant la fin de l'année. Des rumeurs diraient même que Street Fighter III, entièrement réalisé en images de synthèse, sera disponible en bundle avec la machine, on n'ose y croire ! Si Capcom est sur la liste, Konami, Electronic Arts, Acclaim, Microprose, Hudson, Virgin sont également présents chez les licenciés. De plus, comme un plaisir n'arrive jamais seul, l'Enterprise sera également dotée d'origine d'un CD-Rom et d'une cartouche MPEG qui permettra de lire les films en format CD 12 cm. Restez à l'écoute, nous vous préparons une surprise le mois prochain avec, nous l'espérons, les premières photos de jeux et notamment de S.F. III !

YUMANI MANSION
MEGA-CD / SEGA



Dans la lignée de Jurassic Park (qui sortira en France entièrement en français), Yumani Mansion est un jeu de rôle graphique sur Mega-CD qui devrait dépoter un maximum. À chaque déplacement que vous pourrez effectuer à l'intérieur de la maison, le décor bougera devant vous en temps réel. Loin d'être pourtant entièrement interactif, ce jeu d'aventure et de recherche vous permettra d'avoir une certaine notion de ce qui pourrait nous attendre dans les années à venir dans ce style de production. Annoncé pour une sortie en France dans le courant du mois de mai, peut-être en juin, Yumani Mansion s'annonce comme un jeu original, qui devrait plaire à tous les possesseurs de Mega-CD qui cherchent quelque chose de différent dans un titre sur Mega-CD.

NOUVEAU EXCLUSIF

Gagnez
200 JEUX VIDÉOS
sur le
36.68.1166
Tous les jours, durant un mois, joue et gagne le jeu vidéo de ton choix parmi
30 JEUX DIFFÉRENTS
sur tous les modèles de consoles existants
ET TOUJOURS DES CONSOLES SEGA, NÉO GÉO, JAGUAR D'ATARI à GAGNER

Et plein de consoles Mégadrive, Jaguar et Amiga sur le :
36.68.1039

1000 albums CD et 20 discman SONY à gagner
36 68 03 03

Un scooter MBK, des T.V. couleurs PHILIPS, des magnétoscopes AKAÏ :
3615 code 7 SUR 7

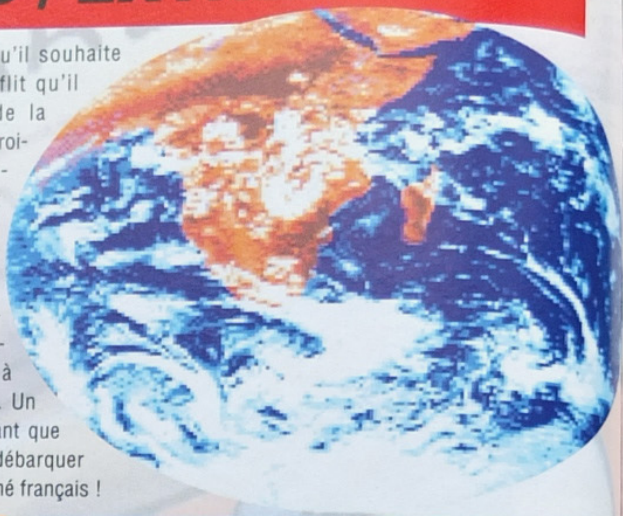
CODE BONUS 143

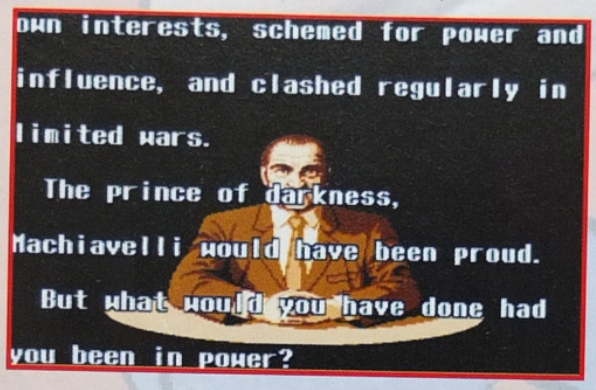
MEPROCOM - 2,19 F une minute

les mega news

THIRD WORLD WAR
MEGA-CD / EXTREME

À l'approche du troisième millénaire, une guerre mondiale semble peu probable. Pourtant, les problèmes liés au Moyen-Orient se multiplient, les guerres civiles et le terrorisme font rage. Seraient-ce les prémices d'une vaste confrontation entre les nations du monde entier ? Peut-être... Les programmeurs d'Extreme ont pensé à cette éventualité et vous invitent à la simuler avec Third World War sur M-CD sorti récemment aux States. Le joueur choisit le pays qu'il souhaite diriger et le conflit qu'il désire mener, de la guerre froide à la troisième guerre mondiale. Tout n'est que gestion de troupes, manipulations économiques et appréciation des systèmes politiques à l'échelle planétaire. Un "war game" étonnant que l'on aimerait voir débarquer un jour sur le marché français !



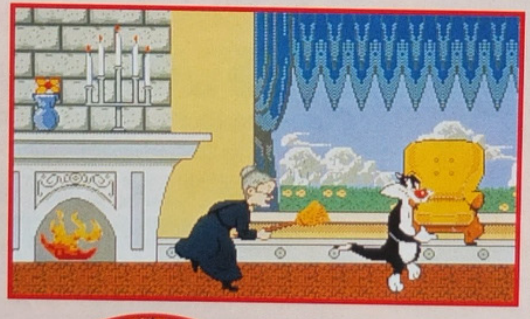


TELEX... TELEX...

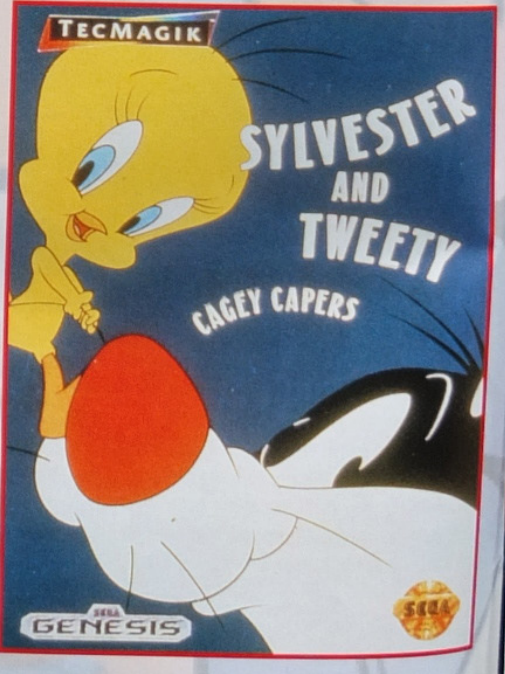
● La première génération de DSP (le SVP pour Sega Virtua Processor) qui existe pour l'instant dans la cartouche de Virtua Racing est en fait un coprocesseur 16 bits. La prochaine génération sera en 32 bits. Le premier jeu qui devrait sortir avec ce nouveau DSP sera "Star Wars", prévu aux Etats-Unis pour février 1995. On a déjà hâte d'y être !

● Electronic Arts et Broderbund Software annoncent la signature d'un accord définitif de fusion, qui interviendra probablement d'ici la fin mai. Le montant de la transaction devrait s'élever à environ 400 millions de dollars. Broderbund deviendra une filiale d'E.A. à 100% et poursuivra ses activités à Novato en Californie.

TITI & GROS MINET
MEGADRIVE / TECMAGIK



Le très célèbre dessin animé, Titi et Gros Minet débarquera sur Megadrive au cours du mois de juin prochain si tout se passe bien. Dans la peau du Gros minet, ou de grrrros minet devrais-je dire, vous devrez attraper Titi tout en échappant au balai de la grand-mère et aux crocs du gros bouledogue, Granny. "Oh ! Je crois avoir vu un grrros minet..."



TELEX...

TELEX...TELEX...TELEX...TELEX...

● Tradewest annonce, pour les Etats-Unis dans le courant du printemps, la sortie du cinquième volet des aventures de Billy et Willy, les deux frappeurs dingues de Double Dragon. Le nom de cette nouvelle séquelle : Double Dragon V - The Shadow Falls. Attention, cette cartouche sera de 24 mégas ! Un "presque record" pour un jeu de baston.

● Une course de Karting, dans laquelle devrait figurer Sonic, est en cours de réalisation et d'achèvement dans les laboratoires secrets de Sega. On devrait y retrouver tous les personnages fétiches de la marque : Tails, Dr Robotnik, Amy. Le nom probable de ce nouveau Sonic : "Sonic Drift". Affaire à suivre...

● Konami prépare de nouvelles aventures pour Sparkster. Actuellement, nous n'avons encore aucun détail sur ce jeu, mais gageons qu'il arrive rapidement. Préparez-vous à voir, certainement pour la rentrée, Rocket Knight Adventures II.

● Dans "Virtual Bart", l'un des titres prochainement annoncés par Acclaim, Bart Simpson devra conduire un karting dans un décor entièrement réalisé en trois dimensions. Ça rique de décoiffer !

● En Angleterre, Electronic Arts annonce un nouveau label, "EA Kids". Le premier jeu disponible dans cette nouvelle gamme de produits du géant américain du jeu devrait être "Sesame Street". Une émission qui a fait la joie des enfants, il y a une dizaine d'années de cela chez la perfide Albion.

● Attention, attention, cette information est à prendre avec des pincettes, mais il semble bien que Super Bomberman, un des jeux les plus originaux de ces derniers temps sur Super Nintendo, sera bientôt disponible sur Megadrive. Si cette info se révèle exacte, c'est une bien bonne nouvelle !

TOMCAT ALLEY

MEGA-CD / SEGA

Pilote de chasse de profession, vous êtes, avec deux de vos collègues, en plein cœur d'une mission diabolique où vous devrez arrêter une cargaison de produits chimiques, qui risque fort de polluer l'atmosphère. Le destin du monde est entre vos mains, et si vous échouez, soyez certain que le monde occidental tout entier se retrouvera dans un chaos total. Réalisé comme un véritable film, Tomcat Alley est cependant un jeu d'action et de simulation aérienne qui s'annonce superbe. À l'écran, lorsque les personnages parlent, on a réellement l'impression d'être à leurs côtés. Annoncé en France en juin prochain, Tomcat Alley devrait être, tout comme Yumani Mansion,

CANAL 21
Comment RENCONTRER des filles !
36 70 21 07

EXCLUSIF
BOXPHONE
NOUVEAU
Créez
votre répondeur personnel !
Laissez et Recevez
des messages confidentiels au
36 68 21 41

DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMIS
36 70 21 12
BOÎTE AUX LETTRES VOCALE

ETES-VOUS PRÊT POUR VOTRE PREMIÈRE FOIS ?
36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK
36 68 21 88

Vous voulez gagner une console 3DO?
36 68 21 88

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles
36 70 21 01

Affrontez ALIEN
36 68 80 33
Vous pouvez gagner des consoles 16 bits, des jeux et des Tee- Shirts !

VOUS VOULEZ GAGNER UNE CONSOLE
MEGA CD II ?
36 68 21 88

Comment avoir du succès auprès des filles !
36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports.
SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 01

Gagnez, avec COOL SPOT, c'est super COOL !
36 68 88 08
Trouvez les spots et gagnez une console de jeux et des T-shirts

J'AI HONTE car je ne sais pas danser !
36 70 21 01

Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

Comment organiser votre PREMIER rencart !
36 70 21 01

Vous voulez gagner une console NÉO GÉO ?
36 68 21 88

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE !
36 70 21 07

COMMENT EMBRASSER LES FILLES !
36 70 21 01

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2.19F par minute. CODE MEDIA : 101
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

HIT PARADE

Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux SEGA, établi à partir de votre courrier. Pour le prochain numéro, envoyez vos classements, sur carte postale, avant le 20 avril, à Megaforce, le Hit, 103 boulevard Mac Donald, 75 019 PARIS.

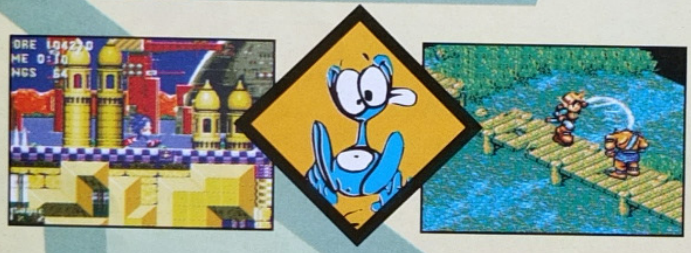
Ne mettez que cinq jeux par standard et précisez bien s'il s'agit d'un jeu sur Megadrive, Game Gear ou Master System.

★ MEGADRIVE ★

MEGADRIVE 1 - SONIC 3 - 1ER MOIS - HÉROS SEGA
Trois fois plus rapide et plus beau que les autres !

MEGADRIVE 2 - LANDSTALKER - 1ER MOIS - AVENTURE
Quel plaisir de se retrouver dans la peau d'un vrai aventurier.

MEGADRIVE 3 - FORMULA ONE - 3EME MOIS - SPORT
Vos pneus sont encore en très bon état...



4 - ETERNAL CHAMPIONS - 1ER MOIS - ARTS MARTIAUX
Tous les Arts Martiaux sont bons, mais que dire des pratiquants ?

5 - ALADDIN - 5EME MOIS - PLATES-FORMES
Ne vous arrêtez pas de frotter votre lampe magique.

6 - WINTER OLYMPICS - 3EME MOIS - SPORT
Vous glissez tranquillement vers la bas de la pente...

7 - JUNGLE STRIKE - 6EME MOIS - ACTION
Encore une mission ?

8 - ROBOCOP VS TERMINATOR - 3EME MOIS - PLATES-FORMES
Une grosse tache de sang dans un monde de brutes !

9 - DR ROBOTNIK - 2EME MOIS - RÉFLEXION
La réflexion, c'est bon ça ! Avec des haricots, c'est encore meilleur.

★ MASTER SYSTEM ★

MASTER SYSTEM 1 - DEEP DUCK TROUBLE - 2EME MOIS - PLATES- FORMES
Quelle forme !

MASTER SYSTEM 2 - DESERT STRIKE - 2EME MOIS - ACTION
Facile, pour un hélicoptère...

MASTER SYSTEM 3 - ASTÉRIX 2 - 4EME MOIS - PLATES-FORMES
Merci, la potion magique !

4 - WINTER OLYMPICS - 3EME MOIS - SPORT
Vite, vite, avant la fin de la saison !

5 - SONIC CHAOS - 5EME MOIS - PLATES-FORMES
Où se trouve cette dernière émeraude ?

6 - DESERT SPEEDTRAP - 3EME MOIS - PLATES-FORMES
Stop ? Bip-bip et son ennemi le coyote sont figés dans le temps.

7 - ROBOCOP VS TERMINATOR - 3EME MOIS - ACTION
Houais, j'vais tout casser...

8 - JURASSIC PARK - 4EME MOIS - ACTION
Entrez mais n'espérez pas en sortir indemne !

9 - LE LIVRE DE LA JUNGLE - 3EME MOIS - PLATES-FORMES
Le seul livre dont les pages sont des peaux de bananes...

★ GAME GEAR ★

GAME GEAR 1 - DEEP DUCK TROUBLE - 2EME MOIS - PLATES- FORMES
Un jeu pour les petits canards...

GAME GEAR 2 - WINTER OLYMPICS - 3EME MOIS - SPORT
Cette poudreuse est vraiment rapide !

GAME GEAR 3 - LE LIVRE DE LA JUNGLE - 2EME MOIS - PLATES-FORMES
Dans la jungle, pas de quartier !

4 - ASTÉRIX 2 - 3EME MOIS - PLATES-FORMES
Il faut toujours frapper, puis discuter après...

5 - DESERT STRIKE - 2EME MOIS - ACTION
Dès que le plein sera fait...

★ MEGA-CD ★

MEGA-CD 1 - SPIDERMAN - 1ER MOIS - PLATES-FORMES
Une toile de première qualité !

MEGA-CD 2 - SILPHEED - 3EME MOIS - DESTRUCTION
Plus ça explose et plus c'est beau.

MEGA-CD 3 - ECCO THE DOLPHIN - 4EME MOIS - PLATES-FORMES
Plongez dans une eau à 27 degrés...

4 - FINAL FIGHT - 5EME MOIS - BASTON
Une boule de muscles dans la rue...

5 - LETHAL ENFORCERS - 2EME MOIS - TIR
Ne gaspillez pas vos munitions !

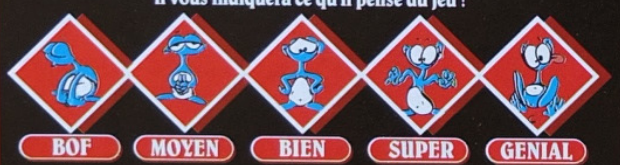
Les Dernières Sorties

Voici tous les derniers jeux sortis, disponibles en magasin !

★ MEGADRIVE ★	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
NBA JAM	SPORT	•	4
★ GAME GEAR ★			
NBA JAM	SPORT	••	1
★ MEGA-CD ★			
PUGGSY	P.-FORMES/RÉFLEXION	••	1
RAGE IN THE CAGE	SPORT	••	2
BILL WALSH'S COL. FOOT.	SPORT	••	4
NHL HOCKEY'94	SPORT	••	4

NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression du Scmurtz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !



NE MANQUEZ SURTOUT PAS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO DE

MEGA FORCE

DISPONIBLE

LE 4 MAI

EN KIOSQUE !

TRICHEZ COMME UN PRO

MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM avec le PRO ACTION REPLAY

MEGA FORCE

Le PRO ACTION REPLAY est un accessoire indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui vous permet :

- **D'utiliser les codes donnés par MEGA FORCE pour avoir PLUS D'ÉNERGIE, D'ARMES, DES VIES INFINIES, etc.**
- **De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.**

Pro CDX

Cet accessoire vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA DRIVE française.

TOUS LES CODES ACTION REPLAY SUR LE **36 15 MEGA FORCE**

BON DE COMMANDE

à retourner à MEGA FORCE • ACTION REPLAY
103 Bd MacDonald • 75019 Paris

OUI ! je veux recevoir :

- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MEGA DRIVE** au prix de **390 FF** (+ 30 FF*)
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **GAME GEAR** au prix de **275 FF** (+ 30 FF*)
- ❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MASTER SYSTEM** au prix de **275 FF** (+ 30 FF*)
- ❒ **PRO CDX** pour mon **MEGA CD** au prix de **379 FF** (+ 30 FF*)

(*) : 30 F DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT

Nom :..... Prénom :.....
Adresse :.....
.....
Ville :..... C.P. :..... Age :.....
Je joins un chèque de ..... à l'ordre de MEGAFORCE
Délai d'expédition : 3 semaines.

interview

Mr Patric

k LAVANANT

DIRECTEUR GÉNÉRAL DE SEGA FRANCE

Dans les milieux autorisés tout autour de la planète, de nombreux bruits marchent, courent et volent... Souvent inexacts, quelquefois réels, parfois absurdes, ces bruits font du monde des jeux vidéo, un vivier effervescent qui ne cesse d'émerveiller les professionnels, mais qui peut être aussi particulièrement agaçant ! Avant tout, Mega Force est un magazine d'information, qui n'est pas là pour véhiculer des bruits, mais des faits. Pour mettre un terme définitif aux rumeurs, Mega Force a jugé utile de se rendre chez Sega France et d'y interviewer Monsieur Patrick Lavanant, son Directeur Général.

Virtua Racing est un jeu sur lequel Sega compte énormément pour les futures machines 32 bits.

Mega Force - *Monsieur Lavanant, comment jugez-vous le marché des jeux vidéo à l'heure d'aujourd'hui, et plus particulièrement, la place qu'occupe Sega en France ?*

Patrick Lavanant - Aujourd'hui, je pense que le marché est arrivé à maturité. Par rapport à 1992, le marché n'a baissé que de 3,6% en volume de ventes. Ce qui est bien loin des propos souvent alarmistes de certains économistes. Il est cependant vrai qu'en valeur (NdlR : en argent, si vous préférez...), une baisse de 20% s'est faite ressentir. Cette baisse est principalement due à une chute du prix des machines ainsi que des jeux, et ne nous inquiète donc absolument pas. Le marché reste stable, et avec les nouveaux produits que nous avons l'intention de lancer au cours de l'année, aussi bien en hard qu'en soft, nous avons pleinement confiance. Pour vous donner une idée, en terme de ventes, Sega a vendu 230.000 Game Gear et 360.000 Megadrive en 1993.

M.F. - *Par rapport à votre principal concurrent, Nintendo pour ne pas le nommer, quelle est votre position exacte ?*

P.L. - Nintendo est un concurrent valeureux et estimable, nous n'avons absolument rien contre Nintendo. Etre premier n'a en réalité que peu d'importance, ce sont les jeux qui comptent. La console n'est en fait qu'une sorte de magnétoscope. Ce qui est à l'écran, c'est cela qui est important. Mais pour répondre à votre question, Sega avait, au mois de février 1994, 57% du marché par rapport à Nintendo. Durant les fêtes de fin d'année, ce pourcentage était de l'ordre de 53 à 55%.

M.F. - *Vous avez parlé de nouvelles machines tout à l'heure, pouvez-vous nous en dire plus sur les surprises que Sega nous réserve ?*

P.L. - (Monsieur Lavanant se retourne vers Michel Bams, Directeur de la Communication de Sega, qui assistait également à cet entretien) Puis-je en parler ? (Acquiescement de la tête de Michel). Nous avons l'intention de sortir d'ici à la fin de l'année une cartouche qui permettra de transformer la Megadrive en une Super Megadrive, qui tournera en 32 bits ; plaçant ainsi cette machine loin devant toutes ses concurrentes, technologiquement parlant. Cette machine ou cette cartouche pourrait s'appeler "Mars", en référence à la "Saturn", la console 32 bits de Sega qui devrait être disponible vers le milieu de l'année 95. Mais rien n'est encore sûr. Disons simplement que "Mars" n'est que le nom du projet, et n'est pas encore le nom définitif de la machine. À part "Mars" donc, Sega a également l'intention de sortir d'ici un mois une nouvelle machine entièrement compatible avec le Mega-CD et la Megadrive : le Multi-Mega, qui fut présenté pour la première fois au CES de Chicago. Le Multi-Mega est une machine pour puristes et pour un public qui apprécie les nouvelles technologies (NdlR : Cf. les News de ce numéro).

M.F. - *Parmi toutes les nouvelles technologies, les nouveaux médias, en voyez-vous un en particulier qui prendra le pas sur les autres ?*

P.L. - Actuellement, c'est encore assez difficile à dire. 1994, c'est certain, sera une année 16 bits. Nous allons essayer de pousser au maximum nos produits forts, comme Virtua Racing par exemple, et les jeux sur Mega-CD. Virtua Racing contient une nouvelle technologie puisque la cartouche contient un DSP (NdlR : c'est un

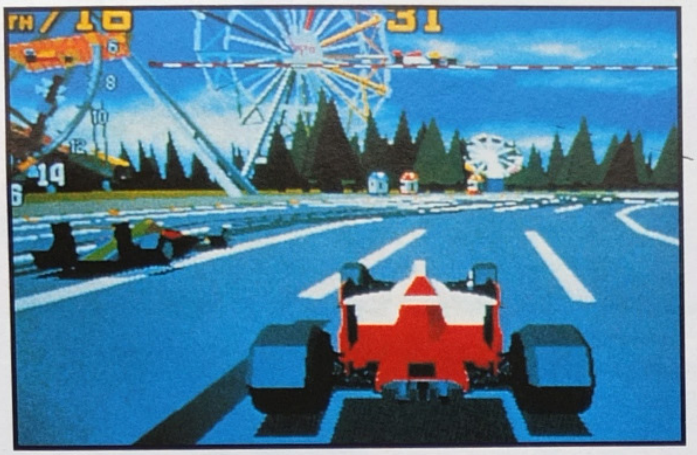
interview

Le casque de réalité virtuelle est un des grands projets de Sega pour cette année. Malheureusement le système n'est pas encore complètement au point.

processeur qui améliore les capacités de calcul de la Megadrive), que l'on appelle chez Sega un SVP. En ce qui concerne les nouveaux médias, une expérience orchestrée principalement par Sega, est en train d'être lancée aux États-Unis, dans plusieurs régions, qui utilise la technologie du câble. Chaque abonné pourra, grâce au câble qui sert aujourd'hui à recevoir des dizaines de chaînes de télé, recevoir le jeu de son choix sur sa Megadrive. En France, une telle expérience est encore un peu prématurée, le réseau câblé n'intéressant pour l'instant qu'un petit million de foyers. Ce qu'il faut pourtant savoir, c'est que ce système, qui aux États-Unis s'appelle le "Sega Channel", peut également fonctionner par le réseau hertzien (NdlR : le réseau hertzien est celui utilisé par les six chaînes traditionnelles françaises). De grandes perspectives sont donc ouvertes en ce domaine et Sega est d'ores et déjà en première ligne. Je pense sincèrement que, vers l'an 2000, le Sega Channel couplé à une machine 32 bits comme la Saturn aujourd'hui, sera l'un des médias prépondérants dans la vie de monsieur et de madame "tout le monde". Mais sincèrement, si je savais répondre à cette question à 100%, je ne travaillerais plus chez Sega. Je serais tout simplement milliardaire ! Sega est également très intéressé par le système MPEG, qui s'annonce être le système standard en matière de compression et de décompression d'images (NdlR : Le MPEG permet par exemple d'enregistrer 74 minutes de film sur un CD).

M.F. - *De nouveaux concurrents entrent dans la danse des consoles, comme Sony, 3DO, ou Atari avec la Jaguar, qu'en pensez-vous ? En avez-vous peur ? Quelles sont vos armes pour lutter ?*

P.L. - Le monde des consoles de jeux vidéo est assez étonnant car à ma connaissance, il n'y a pas d'autre domaine dans lequel seules deux sociétés sont en compétition directe. Je trouve tout d'abord cela tout à fait normal que "d'autres" s'y intéressent de près. Savoir ce que j'en pense est un peu prématuré en l'état actuel des choses. Le concept de la 3DO est intéressant mais ils n'ont pas trouvé les bonnes alliances. Une chose est certaine, nous allons vers ce genre de machines, mais vous pouvez être sûr que Sega sera présent dans cette machine. L'avenir n'est à mon sens pas uniquement dans les mains d'un seul constructeur. Pour la Saturn, nous nous sommes associés avec Hitachi, Microsoft et d'autres sociétés. La réussite ne peut venir que de "Joint Ventures".



Virtua Racing sera, avec Virtua Fighters, l'un des tous premiers jeux tournant sur la Megadrive 32.

comme pour le magnétoscope en son temps. Si JVC ne s'était pas associé avec d'autres fabriquants, jamais le VHS n'aurait explosé et serait devenu un standard comme il l'est aujourd'hui. Sega a plusieurs cordes à son arc. Nous sommes les leaders dans le domaine de l'arcade et nous avons, là aussi, l'intention de développer le secteur en France. En Angleterre, trois "Espaces de loisirs" sont déjà ouverts, dont un à Birmingham et un à l'intérieur du plus grand magasin de jouets : Hamley's.

M.F. - *Justement, à propos d'arcade, Sega avait annoncé l'ouverture d'un tel Centre de loisirs en plein cœur de Paris, sur les Champs-Elysées, qu'en est-il exactement ?*

P.L. - Ce Centre ouvrira effectivement bien ses portes sur les Champs-Elysées. Mais il n'appartiendra pas à Sega, nous n'avons que vendu la licence. Ce n'est donc pas Sega France qui s'en occupera. Les personnes qui ont acheté notre licence devront simplement respecter l'image Sega, et le Centre suivra le cahier des charges que l'on aura déterminé.

M.F. - *Ce Centre de loisirs sera-t-il ouvert aux moins de 18 ans ?*

P.L. - Oui, bien sûr. Un tel Centre existe déjà à Euro Disney et il est ouvert à tous. Celui des Champs-Elysées le sera également.

M.F. - *L'année dernière, lors du CES de Chicago, Sega présentait pour la toute première fois un casque de réalité virtuelle. Nous n'en avons plus entendu parler. Qu'en est-il exactement ?*

P.L. - Nous avons un retard sur la réalité virtuelle. Le système n'est pas encore complètement au point. Aujourd'hui, nous sommes loin de l'annonce que nous avions faite en Juin de l'année dernière. Outre les problèmes techniques, un plus gros problème existe encore, un problème lié aux dangers de la réalité virtuelle. Imaginez-vous un casque sur la tête, en train de jouer au Sega VR, alors que le feu se déclenche chez vous... Vous ne vous rendrez compte de ce qui se passe que lorsque vos pieds brûleront ! Ceci nous pose également de gros problèmes, qui sont plus éthiques que techniques. Le jeu vidéo est un phénomène de société, comme le sera la réalité virtuelle dans quelques années. Ce phénomène est inéluctable.

M.F. - *La réalité virtuelle vous fait-elle peur ?*

P.L. - Peur, ce n'est pas le mot. La réalité virtuelle pose des problèmes à Sega et certainement à tous les autres constructeurs. En ce qui me concerne, elle ne me fait pas peur car j'ai confiance en la nature humaine. Il n'y a pas si longtemps que cela, les parents étaient affolés de voir leurs enfants captivés par la télévision. Aujourd'hui, ils le sont par les jeux vidéo et ils le seront demain par la réalité virtuelle. C'est inéluctable. Je me répète, mais ce qui est nouveau a toujours fait peur et continuera à le faire. J'entends encore des personnes qui racontaient, lorsque j'étais jeune, que la télé provoquait le cancer ! C'est aberrant. Pour ma part, je pense que le rôle éducatif des parents est réellement primordial. Il faut faire attention à ses enfants et réguler autant que possible leurs envies, autant pour les jeux vidéo que pour tout autre chose.

M.F. - *Revenons à des choses un peu plus concrètes et plus actuelles. Qu'avez-vous l'intention de réaliser en matière de jeux, pour nous, Européens ?*

P.L. - Actuellement, il est vrai que les jeux sur Megadrive chez Sega sont plus généralement développés aux Etats-Unis et au Japon. Sega Of Europe, établi à Londres, vient d'ouvrir un département Research & Development, pour développer des produits plus proches de la culture européenne. Le premier produit développé par Sega Of Europe était Astérix, un personnage bien européen et surtout bien français. Sega tente de plus en plus d'aller dans ce sens, en adaptant à chaque marché, en fonction des cultures, un produit qui lui convient mieux.

M.F. - *Actuellement aux États-Unis, comme pour les films, certaines cartouches sont affublées d'un logo précisant l'âge à partir duquel on peut jouer à tel ou tel jeu. Pensez-vous à un tel système de "censure" en France ?*

P.L. - Ce n'est pas de la censure mais un avertissement. Et effectivement, nous pensons mettre en place un tel système en France. Ici, nous n'avons pas d'autorité de tutelle comme dans d'autres pays. Nous nous chargerons donc de prévenir les acheteurs des produits Sega, dans un premier temps, en adressant un message comme : "Ce jeu contient des scènes de violence qui peuvent choquer, etc.". Nous ne savons pas encore réellement ce que nous allons mettre. Dans un second temps, nous pensons adopter le même système qu'aux Etats-Unis, avec un âge minimum.

M.F. - *Je vous remercie...*

Un espace loisir sur les Champs-Elysées sera bientôt ouvert à tous et même au moins de 18 ans.

Le Multi-Mega est la prochaine machine de Sega. Destinée à un public plus âgé, c'est une machine superbe.

SATURN, RÉALITÉ VIRTUELLE, LES TECHNOLOGIES

Avec des parts de marché de plus en plus importantes dans le monde entier, et en France particulièrement, Sega s'impose petit à petit comme le leader mondial dans le domaine des jeux vidéo. Premier à commercialiser à grande échelle une console portable couleur et un lecteur de CD-Rom pour console 16 bits, Sega a toujours été —et ce, déjà en Arcade— un précurseur en matière de nouvelles technologies. Les annonces de la Saturn, de la Réalité Virtuelle, de la Megadrive 32, de nouvelles machines d'arcade technologiquement encore plus évoluées, nous poussent une fois de plus à dire que Sega sera le partenaire incontournable des loisirs de demain. Mais qu'en est-il exactement ? Quels sont les projets de Sega ? Et surtout quel avenir ludique ce géant nous réserve-t-il ?

Un exemple de "simulateur de dragons" en trois dimensions sur Saturn. Ça arrache !

Londres, le 14 mars 1994 : Sega annonce la sortie, dans le courant de l'année, d'un nouveau "périphérique", la Megadrive 32, qui permettra de "booster" en 32 bits n'importe quelle Megadrive, équipée ou non d'un CD-Rom. La Megadrive 32 existera sous la forme d'un adaptateur, un peu comme le Master Converter qui permet aujourd'hui d'utiliser des cartouches Master System sur Megadrive.

LES BITS EN FOLIE !

16, 32, 64 bits, on ne cesse d'avoir ces mots à la bouche, mais que cela signifie-t-il exactement et pourquoi la technologie 32 bits semble-t-elle autant prisée ?

Avant tout, qu'est-ce qu'un bit ? C'est une unité qui ne peut prendre que deux valeurs : 0 ou 1, ce qui est somme toute plutôt maigre, mais qui est le propre du système binaire. Avec ce système, on code les informations en organisant et groupant les bits de différentes façons (le groupe le plus connu étant l'octet, contenant 8 bits), et la puissance du processeur entre alors en jeu : plus il dispose de bits et plus la définition des informations sera grande. Pour comprendre cela, reprenons la métaphore connue d'un péage autoroutier, où le nombre de guichets peut être assimilé au nombre de bits : plus il y a de guichets ouverts, plus grand sera le débit des véhicules. Sachant par ailleurs que le rythme de travail d'un processeur est basé sur ce que l'on appelle un "cycle-machine" (que l'on mesure en fréquence), la puissance théorique du processeur tient donc au nombre de bits qu'il est capable de gérer simultanément, soit en un "cycle-machine". Dans l'exemple du péage, cela représenterait le nombre de voitures passant simultanément (en supposant que ces voitures sont parfaitement synchronisées, et que l'un des conducteurs n'a pas égaré sa carte bancaire !)...

Dans le cas d'un processeur "8 bits", les informations sont donc codées sur 8 bits (figure que l'on appelle un "octet") et cette finesse de résolution des informations permet d'obtenir 256 valeurs différentes (2^8). Si une information demande plus de 8 bits pour être codée

MEGADRIVE 32, TÉ VIRTUELLE : OLOGIES DU FUTUR ?

(définie), on forme alors autant d'octets supplémentaires que nécessaires, mais le processeur 8 bits utilisera un cycle-machine par octet. Si l'on applique cet exemple à un processeur 16 bits, la résolution des informations sur 16 bits permet d'obtenir 65.536 valeurs différentes (2^16), ce qui est déjà beaucoup plus intéressant, mais avec un processeur 32 bits, le chiffre devient carrément faramineux puisque dépassant largement les 4 milliards de valeurs différentes ! À ce niveau de puissance, on comprend vite la quantité phénoménale d'informations qui peuvent être "digérées" par le processeur en un seul cycle-machine... Sur le papier, les capacités de la Megadrive 32 devraient donc être hallucinantes, mais ne nous hâtons pas trop car, de la théorie à la pratique, il y a une marge, d'autant que d'autres paramètres doivent être pris en compte pour juger de la puissance réelle d'un processeur.

C'ÉTAIT POURTANT DÉJÀ ASSEZ COMPLIQUÉ !...

Ces paramètres sont nombreux, mais comme nous simplifions ici à l'extrême (si, si !), nous n'en aborderons que trois, dont un que nous avons déjà cité à propos du cycle-machine. Il s'agit du "cadençage", et c'est pourquoi vous trouvez toujours, en description d'un processeur, l'indication d'une fréquence notifiée en mégahertz, mesure exprimant dans ce cas des millionièmes de seconde. Exemple : un processeur cadencé à 20 MHz effectuera 20 millions de cycles-machine en 1 seconde. C'est donc un facteur plus que prépondérant pour juger de la puissance d'un processeur, et pour prendre un exemple débile, mieux vaut un processeur 8 bits cadencé à 40 MHz qu'un 16 bits cadencé à 8 MHz !

Le second paramètre tient au fait que tout processeur contient des instructions (de divers types, mais avant tout de calcul), qui sont elles-mêmes codées en bits. Dès lors, la puissance en bits d'un processeur permet d'optimiser le codage de ces instructions, et donc d'économiser de nombreux cycles-machine. Dans le cas d'un 32 bits, cette optimisation est spectaculaire, et explique que l'on y trouve de plus en plus de fonctions hyper-puissantes, notamment pour la gestion graphique.

Enfin, —et nous nous arrêterons là !—, une grande importance doit être accordée à l'environnement matériel du processeur, c'est-à-dire le milieu électronique dans lequel il est installé. Présence, ou non, de coprocesseurs, format des bus de transfert des données, etc., tout cela influe de

LES PREMIERS JEUX DE LA MEGADRIVE 32

À l'heure actuelle, une trentaine de titres sont développés par Sega pour la Megadrive 32. Cependant, les deux premiers à voir le jour en France devraient être, selon toute vraisemblance, les deux hits de Sega en Arcade : Virtua Racing, une course de voitures en trois dimensions que l'on ne présente plus, et Virtua Fighter, qui fait actuellement un véritable carton et qui insiste tout particulièrement sur les possibilités de zooms et de rotations offertes par les processeurs 32 bits présents dans la borne.

Virtua Fighters sera l'un des deux premiers titres sur Megadrive 32 (photo de la version d'arcade).

manière conséquente, en pratique, sur les performances réelles d'un processeur.

Tout cela pour vous dire que, dans la "bitmania" qui s'est déclenchée depuis quelques temps, une certaine réserve doit être observée car le seul "nombre de bits" n'est pas un critère suffisant pour juger de la véritable puissance d'un processeur.

"MEGADRIVE 32" ET "SATURN", LES DIFFÉRENCES...

Ces machines, toutes deux architecturées autour des mêmes microprocesseurs Hitachi SH2, cadencés chacun à 25 MHz, n'auront cependant pas les mêmes capacités, ce qui, lorsqu'on se penche sur le sujet, semble tout à fait normal. Eh oui, alors que la Megadrive 32 reste architecturée "Megadrive", la Saturn, elle, est "pensée 32 bits". Voilà toute la différence.
Lorsque l'on placera la Megadrive 32, à la façon d'un "accessoire", sur le port cartouche de la Megadrive, il faut être conscient que, malgré ses performances théoriques, encore mal connues à l'heure actuelle, un goulet d'étranglement risque de se produire au niveau de la transmission des données. Si la Megadrive 32 fonctionne bien en 32 bits, la Megadrive, elle, restera une 16 bits. La grande question est donc de savoir où sera stockée la quantité astronomique d'informations calculée et fournie par les deux processeurs SH2 d'Hitachi, eux-mêmes accompagnés d'un processeur vidéo spécialisé. Car malheureusement, à l'heure où nous écrivons, personne, ni chez Sega France, ni chez Sega of America, n'a pu nous renseigner quant à la mémoire de la Megadrive 32. Cette information pourtant conditionne les capacités de cette nouvelle console, d'autant qu'une question corollaire concerne la présence, ou non, d'une mémoire vidéo spécialisée. Car si la seule Ram (mémoire vive) de la Megadrive est obligée de stocker l'énorme masse d'informations fournie par les deux processeurs SH2, on est en droit de se demander si l'ensemble ne sera pas trop ralenti par des accès répétés et prolongés à cette mémoire.

De plus, on est également enclin à se demander quel sera, dès lors, le futur rôle du 68000, processeur central de la Megadrive actuellement. Sera-t-il là uniquement pour gérer les opérations simples comme la détection du joypad et le transfert des données, ou jouera-t-il un rôle plus important ? La question est d'importance, car le 68000 est un processeur puissant qui, s'il est dédié à de simples opérations, pourra les effectuer très facilement. Dans ce cas, on pourrait considérer que la Megadrive classique deviendrait une sorte de "périphérique" de la cartouche 32 bits, cette dernière jouant le rôle d'une véritable unité centrale. En revanche, dans le cas contraire (la cartouche 32 bits restant alors un périphérique complémentaire), il est probable que les performances réelles de la "Megadrive 32" soient quelque peu inférieures à ses promesses théoriques. Mais tout cela n'est que conjectures, et en l'absence d'une véritable documentation technique, indisponible à l'heure où nous écrivons ces lignes, il est encore trop tôt pour pouvoir se prononcer avec objectivité sur le sujet.

Pour ce qui est de la Saturn, ce problème disparaît comme par enchantement, car l'architecture interne de la machine a été pensée de telle manière qu'aucun problème de la sorte ne pourra intervenir. Avec une capacité de 16 Mb de mémoire de travail, de 12 Mb de mémoire vidéo et de 4 Mb de mémoire destinée au son, la Saturn a techniquement de quoi rivaliser avec les machines d'arcade de pointe.

SATURN : LA FICHE TECHNIQUE

Formats de lecture :	CD-Rom
	Cartouche
Processeurs centraux :	2 x SH2 (32 bits, architecturé RISC, 25 MHz)
Processeur sonore :	68EC000 (c'est un 68000)
DSP :	DSP 24 bits
Mémoire :	16 Mbit (mémoire de travail)
	12 Mbit de mémoire Vidéo
	4 Mbit de mémoire Son
	4 Mbit de mémoire tampon (pour le CD-Rom)
	4 Mbit IPL Rom
Couleurs :	16.777.216 affichables simultanément
Définition max. :	2048 x 1024
Gestion de polygones :	900.000 par seconde
Effets spéciaux :	Goraud Shading (ombrage)
	Texture Mapping
	Rotation, Zoom, Morphing
	5 plans superposables maximum
	2 plans pour les rotations
	2 plans pour les zooms
	2 pour les fenêtres (menu)
Son :	Système PCM (32 canaux)
	Système FM (8 canaux)
Prix approximatif :	2500 Francs
Option :	Système MPEG (compactage/décompactage des données)

LA SATURN : UNE MACHINE OUVERTE ?

Nouvelle machine révolutionnaire de Sega, comme l'a été en son temps la Megadrive (première machine véritablement 16 bits disponible sur le marché), la Saturn s'annonce d'ores et déjà comme la console de l'an 2000 et ouvre la voie vers des jeux d'une technicité et d'une sophistication étonnantes et révolutionnaires pour une machine annoncée aux alentours de 2.500 Francs. Alors quels sont les avantages que cette machine nous réserve et quel est l'avenir ludique que l'on peut envisager ?
Avec la présence, en série, d'un lecteur de CD-Rom de grande capacité (550 Méga-octets) et d'un port cartouche pour un accès plus rapide aux jeux, la Saturn devrait également pouvoir accepter une carte d'extension MPEG. Le MPEG, kezako ?

On imagine très bien un jeu de plates-formes de la sorte sur Saturn.

Attention, cette simulation de football est plus vraie que nature.

Le MPEG est un nouveau système de compression / décompression des données, qui permet, entre autres, à un CD classique de pouvoir jouer 74 minutes de film, grâce à une décompression s'effectuant quasiment en temps réel. Ainsi, avec cette nouvelle machine 32 bits de Sega, il sera non seulement possible de jouer mais également de regarder nos films préférés. Regarder Jurassic Park sur Saturn, wooooawww, le pied ! Cette compatibilité avec le MPEG est sans aucun doute l'un des gros avantages de la Saturn. Car cette machine, outre ses caractéristiques techniques tout à fait remarquables, deviendra par la force des choses une machine multimédia (terme très à la mode actuellement). Mais qu'est-ce que le multimédia ?

LE "MULTIMEDIA"

D'après le Petit Larousse illustré, un média est un support de diffusion de l'information (radio, télévision, presse imprimée, livre, ordinateur, téléphone, vidéogramme, satellite de télécommunication, etc.), constituant à la fois un moyen d'expression et un intermédiaire transmettant un message à l'intention d'un groupe de personnes. Le multimédia regroupe donc plusieurs de ces moyens de communication. Les points étant désormais mis sur les "i" et les barres aux "t", il nous est plus facile de définir l'ambition de Sega avec le projet "Saturn", mais également avec des projets comme la Réalité virtuelle ou le Sega Channel. Un lancement pilote est d'ailleurs actuellement tenté dans une quinzaine de villes américaines, où plusieurs millions de foyers pourront se connecter à une "chaîne" de télévision Sega et télécharger, moyennant un abonnement mensuel, les jeux disponibles sur cette chaîne, un peu spéciale il est vrai. Génial ! Plus besoin de se déplacer pour avoir ces jeux à domicile, le pied ! Bien que le Sega Channel ne soit pas encore complètement d'actualité en France, et que le câble ne soit pas aussi développé qu'aux Etats-Unis, un tel système pourrait tout à fait voir le jour ici, ce dernier fonctionnant parfaitement avec les ondes hertziennes (Cf : interview de Mr Patrick Lavanant, Directeur Général de Sega France, dans ce numéro). Mais revenons au concept du multimédia...

Créer actuellement une véritable machine multimédia relève de l'exploit, car il existe trop de supports différents, trop de standards, trop de types de stockage de données et de types de transmission, pour que l'on puisse espérer voir très rapidement une machine avec laquelle on pourra non seulement regarder ses films vidéo, ses photos prises avec un appareil photo numérique, calculer son budget familial (une sacrée bêtise, cela dit en passant), jouer à la fois à Sonic et à Mario (une utopie, actuellement !), écouter ses meilleurs CD audio, utiliser la machine comme un simple micro-ordinateur et/ou comme un véritable terminal de télécommunication, commander ses courses, mater le cours de la bourse, gérer son compte en banque en temps réel, accéder à de nombreuses banques de données, etc. Les implications liées au multimédia sont nombreuses et nous ouvrent théoriquement un univers fantastique, où l'utilisateur individuel pourra bénéficier de toutes ces informations et de toutes ces possibilités à partir de son logement privé et sur une "plate-forme" matérielle résolvant les multiples problèmes de "compatibilité". Sans doute l'homme deviendra-t-il également complètement tributaire de la machine, mais là n'est pas notre sujet d'aujourd'hui !...

En signant un accord avec Microsoft -concepteur de Windows et du MS-DOS, le système d'exploitation qui équipe tous les PC du monde- qui devrait développer l'Operating System (le système d'exploitation) de la Saturn, Sega espère une fois encore ouvrir sa machine vers d'autres applications, différentes du jeu vidéo pur et dur. Là encore et malgré tous nos efforts, nous sommes encore bien loin de connaître tous les tenants et les aboutissants des tractations que négocient les "Grands" de "l'Entertainment System". Une chose est cependant bien certaine : Sega cherche, Sega bouge, Sega est motivé par la révolution technologique dont elle est l'un des principaux acteurs et nous ne pouvons que nous en réjouir !

J-M DESTROY.

"SI T'ES UN PRO DE LA VIDÉO,

PROUVE-LE : DÉFIE JEAN-LOUP AU 36 68 68 60* !

ET TU POURRAS GAGNER DES TONNES DE CONSOLES ET DE JEUX VIDÉO."

SUPER NINTENDO, GAMEBOY, GAME GEAR, MEGA-CD, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE... ET TOUTES LES CARTOUCHES DE JEUX QUI VONT AVEC : ALADDIN, ASTERIX, COOL SPOT, STAR WARS, STREET FIGHTER II, MARIO... ET TOUS CES CADEAUX SONT DIFFÉRENTS CHAQUE MOIS !

OU SI TU PRÉFÈRES JOUER SUR TON MINITEL, TU PEUX AFFRONTER JEAN-LOUP EN TAPANT : 3615 BUGSY*.

694 : RETIENS BIEN CE CODE, IL TE PERMETTRA D'AUGMENTER TES CHANCES QUAND JEAN-LOUP TE LE DIRA.

*LE RETOUR 2,19 F/mn.

AD' équation - Aix-en-Provence - RCS 302 823 447

les secrets...

Les trucs et astuces pour nos chers jeux vidéo sont nombreux, et tous les mois, nous vous faisons bénéficier des efforts acharnés de toute l'équipe pour trouver de nouveaux codes, vous donner des conseils de jeux, etc. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce (à condition qu'elle soit originale et qu'elle soit juste), prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante :

LES SECRETS DE MEGA FORCE,
103, boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

OOOUUUPPSSSS !

Horreur, enfer et damnation, un horrible bug s'est glissé dans nos astuces du mois dernier ! Du fait d'une erreur de mise en page, nous vous y donnions en effet le Select Round de SONIC 3 sur Megadrive, alors qu'il s'agissait en fait du Select Round pour la version CD de Sonic 3 ! Nous vous devons donc mille excuses, en vous promettant, dès que nous le connaîtrons, de publier ce Select Round pour la version Megadrive...

THE LOST VIKINGS

MEGADRIVE

• Voici tous les codes du jeu :

Niveau 2 :	GR8T	Niveau 23 :	BTRY
Niveau 3 :	TLPT	Niveau 24 :	JNKR
Niveau 4 :	GRND	Niveau 25 :	RVTS
Niveau 5 :	LLM0	Niveau 26 :	CBLT
Niveau 6 :	FL0T	Niveau 27 :	H0PP
Niveau 7 :	TRSS	Niveau 28 :	SMRT
Niveau 8 :	PRHS	Niveau 29 :	V8TR
Niveau 9 :	CVRN	Niveau 30 :	NFL8
Niveau 10 :	BBLS	Niveau 31 :	WKYY
Niveau 11 :	TR33	Niveau 32 :	CMB0
Niveau 12 :	VLCN	Niveau 33 :	8BLL
Niveau 13 :	QCKS	Niveau 34 :	TRDR
Niveau 14 :	PHR0	Niveau 35 :	FNTM
Niveau 15 :	C1R0	Niveau 36 :	WRLR
Niveau 16 :	SPKS	Niveau 37 :	PDDY
Niveau 17 :	JMNN	Niveau 38 :	TRPD
Niveau 18 :	SNDS	Niveau 39 :	TFFF
Niveau 19 :	TMPL	Niveau 40 :	FRGT
Niveau 20 :	TTRS	Niveau 41 :	4RN4.
Niveau 21 :	JLLY	Niveau 42 :	MSTR
Niveau 22 :	PLNG		

KRUSTY'S FUN HOUSE

MASTER SYSTEM

• Codes de niveaux :
Niveau 2 : BARNEY
Niveau 3 : MARTIN
Niveau 4 : SQUISHY
Niveau 5 : ELFMAN

SONIC CD

MEGA-CD

• Pour le Sound Test, allez sur l'écran-titre et entrez Bas, Bas, Bas, Gauche, Droite, A. Ceci va lancer le mode Sound Test. À present, modifiez les sons et entrez FM NO.40, PCM NO.12, DA NO.11, puis tapez sur Start. Une photo de Tails apparaît. Pressez Start à nouveau. Maintenant, lorsque vous choisissez le mode "Time Attack", pressez B et permettez ainsi à Sonic de passer au travers de tout ce qui bouge à l'écran. Utilisez les touches A ou C pour sauter, et dès une nouvelle partie, pressez B pour intégrer le mode Debug. Une fois dessus, pressez B pour transformer à nouveau Sonic en un autre objet. Le C vous servira pour placer des objets à l'écran. Vous pouvez faire cela à n'importe quel tableau !

SONIC 3

MEGADRIVE

PRO ACTION REPLAY

Vies infinies : FFFE1 20005

Anneaux infinis : FFFE2 10063

SONIC 2

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY

Invincibilité (6 rings minimum) : 00D2 9905

Vies infinies : 00D2 9803

NBA JAM

MEGADRIVE

Pour jouer les matches avec toutes les personnalités ci-dessous, allez à l'écran "TEAM GAME" et faites "YES". Validez les deux premières lettres de chaque initiale, puis placez-vous sur la 3ème lettre, et au lieu de valider, tapez les codes suivants :

NOM	INITIALE	CODE : en même temps et dans l'ordre donné
P FUNK	DIS	START, C
AL GORE	NET	START, B
BILL CLINTON	ARK	START, A
JAMIE RIVETT	RJR	START, B
SAL DI VITA	SAL	START, C
MARK TURMELL	MJT	START, A
AIR DOG	AIR	START, A
SCRUFF	ROD	START, B
CHOW CHOW	CAR	START, C
WEASEL	SAX	START, C

Pour les 2 personnalités suivantes, validez les deux premières lettres puis positionnez-vous sur le carré vide et tapez les codes suivants :

WARREN MOON	UW	START, A
KABUKI	QB	START, A

CHEAT MODE

À faire à l'écran : "TONIGHT'S MATCH UP". Un seul code fonctionne à la fois et permet d'augmenter les capacités suivantes :

Défense : n'importe quel bouton 5 fois.

Fire (balle de feu) : n'importe quel bouton 7 fois et maintenir Haut + B + C.

Interception : n'importe quel bouton 15 fois ou plus, et Rotation.

Dunks : n'importe quel bouton 13 fois et Rotation.

Turbo : n'importe quel bouton 6 fois ou plus, et maintenir C, B, A.

Juice (accélère le rythme du jeu) : n'importe quel bouton 13 fois et maintenir C + B.

Encore merci à Joss, le dunker fou !

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

MEGADRIVE

• Démo perso : Faire sa propre démo bien personnalisée, c'est désormais possible avec la bidouille suivante ! Pressez Start pour mettre le jeu en pause, puis tapez Haut sept fois, Bas une fois, Gauche trois fois, et Droite une seule fois. Le mot "Pause" va s'afficher . À ce moment, réinitialisez le jeu et regardez la démo : il s'agit des soixante dernières secondes que vous venez de jouer dans la partie précédente !

ROBOCOP VS TERMINATOR

• Démarrez une partie normalement et mettez le jeu en pause. Appuyez sur Haut + 1, Haut + 2, Haut + 2, Haut + 1, Bas + 2, Bas + 1, Bas + 1 et Bas + 2. Si cela est fait correctement, vous pourrez choisir votre arme.

• Démarrez une partie normalement et mettez le jeu en pause. Appuyez sur Haut + 1, Bas + 1, Bas + 1, Haut + 2, Bas + 2, Haut + 2, Haut + 1 et Haut + 1. Lorsque vous enleverez la pause, vous bénéficierez de neuf vies.

MASTER SYSTEM

• Démarrez une partie normalement et mettez le jeu en pause. Appuyez sur Bas + 2, Bas + 1, Haut + 2, Bas + 2, Bas + 2, Haut + 1, Bas + 2 et Haut + 1. Lorsque vous enlèverez la pause, vous passerez au niveau suivant.

BART VS THE SPACE MUTANTS

PRO ACTION REPLAY

Aimants infinis : 00C0 1701

Bombes infinies : 00C0 1301

Clé à molette : 00C0 1501

GAME GEAR

les secrets...

SONIC

GAME GEAR

PRO ACTION REPLAY

Bruit étrange : **00DC F700**
Bouclier illimité : **00D2 0628**
Combiner au précédent : **00D2 0638**
Sneakers infinis : **00DC 0A02**

WIZ N'LIZ

• Voici le code pour le dernier niveau :

MGTBGLLF

MEGADRIVE

MEGADRIVE

ETERNAL CHAMPIONS

PRO ACTION REPLAY

Énergie illimitée joueur 1 : **FFABE F0068**
Énergie illimitée joueur 2 : **FFAAB B0068**

LANDSTALKER

PRO ACTION REPLAY

Pour avoir la dernière épée : **FF104 20009**
Pour avoir la dernière armure : **FF104 60007**
Pour avoir la dernière paire de bottes : **FF104 40013**
Pour avoir le dernier anneau : **FF104 80015**

MEGADRIVE

JAMES POND 2

GAME GEAR

GAME GENIE

Vies infinies : **01F 3FB 801**
Invincibilité : **FF5 D2F E6A**
Continues infinis : **005 D8F 801**

WOLFCHILD

• Encore et toujours des codes !
Niveau 2 : **WX9F2**
Niveau 3 : **FD4RM**
Niveau 4 : **VGK6S**
Niveau 5 : **J8TPR**

MASTER SYSTEM

SONIC CHAOS

MASTER SYSTEM

• Comment se défaire des Boss :

TURQUOISE HILL ZONE :
Il faut le toucher 8 fois en utilisant l'attaque Supersonique.

GIGAPOLIS ZONE :
Tu dois rebondir 8 fois sur la tête du Boss tout en évitant les ballons qu'il t'envoie.

SLEEPING EGG ZONE :
Tu dois rebondir 8 fois sur la tête du Boss tout en évitant ses tirs en rafale.

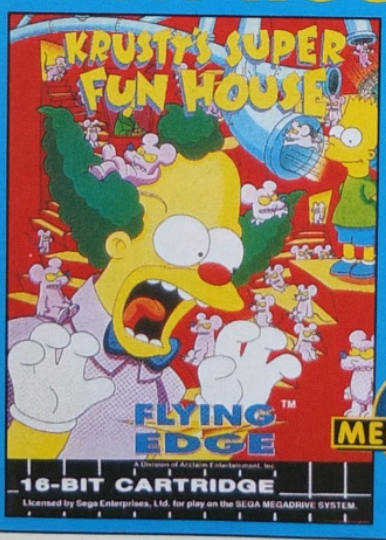
MECHA GREEN HILL ZONE :
Il faut que tu rebondisses continuellement sur le Boss, jusqu'à sa destruction.

AQUA PLANET ZONE :
Il faut d'abord que tu détruises les petits oiseaux métalliques en rebondissant 2 fois de suite sur chacun d'eux. Il faut ensuite que tu rebondisses 8 fois sur le Dr Robotnik, puis enfin une dernière fois après sa métamorphose.

ELECTRIC EGG ZONE :
Tu dois rebondir 15 fois sur le Boss en évitant ses boules de feu, puis une dernière fois sur son vaisseau lorsqu'il passe de long en large sur l'écran.

GAME GEAR

KRUSTY'S FUN HOUSE



• Entrez le code "SMAILLIW" et toutes les portes de tous les niveaux seront ouvertes.

MEGADRIVE

ASTÉRIX

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY

Invulnérabilité :
00C0 9A03

Vies infinies :
00C0 9D03

ECCO THE DOLPHIN

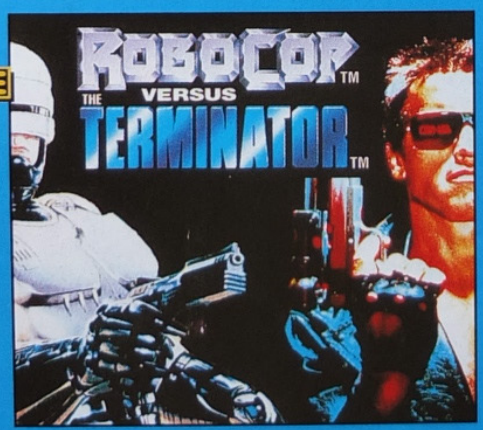
MEGA-CD

• Voici tous les codes de ce jeu fabuleux...

Undercaves :	GMRIQDCM	Deep Gate :	AKNBHSLI
The Vents :	IUEINLDP	The Marble Sea :	QSOMFSLQ
The Lagoon :	GRTJZYJF	The Library :	WBTXFSLV
Ridge Water :	OVDJDSLB	Deep City :	UNIQFSLB
Open Ocean :	GMYMDSLI	City Of Forever :	WADUFSLB
Ice Zone :	GMBRHSLU	Jurassic Beach :	ONNBJPLY
Hard Water :	UKZFHSLS	Pteranodon Pond :	WPVXIPLL
Cold Water :	SYQJHSLZ	Origin Beach :	AQZIJPLG
Open Ocean (2) :	CCVFFSLM	Trilobite Circle :	GKGFJPLK
Island Zone :	ALZBESLS	Dark Water :	GZIUKPLR
Deep Water :	IHPFDSLP	Deep Water (2) :	GAAGDPLP
Volcanic Reef :	ADLYESLT	City Of Forever :	YLQQZNLM
Ship Grave Sea :	INWUGSLU	The Tube :	MNEYELLB
Wreck Trap :	WJHQGSLL	The Machine :	SKZNELLO
The Sea Of Silence :	IZSXGSLF	The Last Fight :	KANZFLLX

ROBOCOP VS TERMINATOR

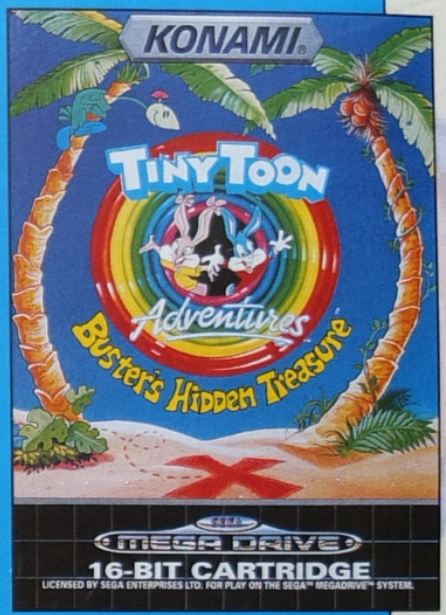
MEGADRIVE



• Démarrez le jeu normalement, puis mettez la pause. Appuyez sur B, A, C, C, C, A, B, A, C, C, C, A et B. Si la manipulation est bien réussie, vous devriez entendre le bruit de la mitraillette. Enlevez la pause et appuyez sur les boutons A, B et C simultanément : vous pourrez alors choisir votre arme en bougeant le bouton de direction.

TINY TOON ADVENTURES

MEGADRIVE



• Passwords :

Voici la quasi totalité des mots de passe permettant de passer d'un tableau à un autre !

Tableau 2 :
NYKD- DLDD-DLGD-DLDD- LDVD

Tableau 3 :
YYBD-DLLD-DDKD-DLDL- DDND

Tableau 4 :
QBZG- DDDD- DDZL-LDLD-DLMP

Tableau 6 : QMBG-LLLL- LDBD-LLDD-DLTG

Tableau 7 : MBBK- LLDL-DLBG-LLLD-DLTV

Tableau 9 : BMBQ-DLLD-DLBB-LDLD-DLTM (aller en haut du screen).

Tableau 10 : GMBQ-GLDL-DDBQ-DDDD-DLQT

Tableau 10 : KRBB-TGLL-DDBB-TLLL-LLNG

Tableau 11 : QBBQ-HGLD-LDBW-HLLL-DDDG

Tableau 11 : BRBQ-HGDL-DLBW-HLLL-DLDG

Tableau 11 : YRBW-HGLL-LDBW-HDDL-DLDG

Tableau 12 : JBBW-HKDD-DKBW-HGLD-LDDV

Tableau 13 : ZHBW-HZGD-DDBQ-HZLL-DLGM

Tableau 14 : JNBQ-HZKL-LLBQ-HZGL-DLVM

Tableau 14 : PHBW-HZKD-DDBQ-HZGD-LDVM

Tableau 15 : THBW-HZBD-DLBQ-HZKL-DDNM

Tableau 15 : XHBW-HZBL-DDBQ-HZKL-DLNM

Tableau 17 : DNBQ-HZBK-LLBQ-HZBG-LLTN

Tableau 18 : KHBQ-HZBB-LLBQ-HZBK-DLTD

Tableau 18 : QHBW-HZBB-LLBW-HZBK-DLTD

ECCO THE DOLPHIN

GAME GEAR

• Lorsque le titre du niveau "Under caves" et son mot de passe sont affichés à l'écran, appuyez sur A, B, C, et START en même temps. Vous serez invincible jusqu'à la fin du jeu. Cette opération peut être faite à n'importe quel niveau !

Cedric GHIBAUDO a gagné le pin's Sonic !

les secrets...

REN AND STIMPTY

MEGADRIVE

• Passwords :

Pour ceux d'entre vous qui ont toujours du mal avec ce soft, essayez donc ces mots de passe, nom d'un petit joystick !

TABLEAU 2 (LE ZOO) : entrez 48Z0000 00044X8

TABLEAU 3 (LA VILLE) : entrez 0500003 V904ZXD

TABLEAU 4 (LA FOURRIERE) : entrez 4510003 V9022XB

CINQUIEME LEVEL (les extérieurs) : entrez 2520007 QW064XR

Il n'y a pas de mot de passe pour le sixième Level.

LE LIVRE DE LA JUNGLE

MASTER SYSTEM

• Select Round :

À la présentation du jeu, lorsque tu vois le logo "DISNEY" en or, attends que l'écran devienne noir, et là, tu fais : HAUT, BAS, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE ET DROITE.

GAME GEAR

TAZMANIA

PRO ACTION REPLAY

Vies infinies : 00C1 0005

MASTER SYSTEM

FLASHBACK

GAME GENIE

Bouclier infini : AJZT AA38

MEGADRIVE

THE TERMINATOR

PRO ACTION REPLAY

Énergie infinie : 00CC 163C

MASTER SYSTEM

MICKEY MOUSE : CASTLE OF ILLUSION

PRO ACTION REPLAY

Énergie infinie : 00C0 BD03

GAME GEAR

LETHAL ENFORCERS

MEGA-CD

• Voici une méthode très simple pour tuer les Boss : visez sans arrêt l'arme d'un Boss, ce qui va lui donner petit à petit de plus en plus de mal pour éviter les coups que vous lui portez. Par exemple, lorsque le Boss du tableau 1 lance une fusée, détruisez simplement son lance-roquettes. Celui du second tableau lance des couteaux, alors visez ses mains sans arrêt. Gardez un angle de tir identique "non-stop" et rechargez rapidement. Vous allez vite vous débarrasser de tous ces Boss !

BUBSY

GAME GENIE

Vies infinies : RERT 86V4

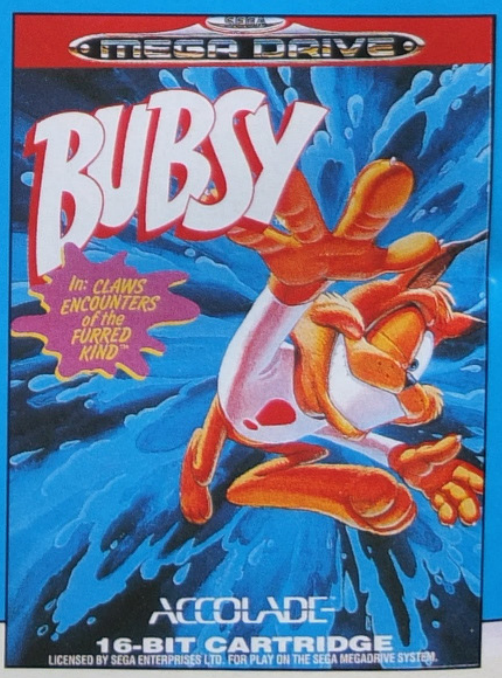
Temps infini : ADTA 6AA6

MEGADRIVE

PRO ACTION REPLAY

Vies infinies : FF023 B0009

Choix du niveau : FF024 900XX



ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43

15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

DOUAI

MEGADRIVE

VIRTUA RACING 625 F DRAGON BALL Z 549 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	LOTUS II (EUR)	385,00
ALADDIN (EUR)	425,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00
ART OF FIGHTING (JAP)	**449,00**	NBA JAM (EUR)	499,00
ASTERIX (EUR)	299,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	385,00	PELE SOCCER (USA)	299,00
BEST OF THE BEST (USA)	385,00	PINK PANTHER (EUR)	425,00
CASTELVANIA (USA)	395,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	299,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	385,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
DRAGON BALL Z 2	**549,00**	ROYAL RUMBLE	449,00
DRAGON'S REVENGE (USA)	349,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	490,00
DT ROBOTNIC (EUR)	385,00	SONIC SPINBALL (EUR)	385,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	SONIC 3 (JAP)	489,00
FATAL FURY (JAP)	299,00	SPIDERMAN X MAN (EUR)	385,00
FIFA SOCCER (EUR)	**399,00**	STAR STREK NEXT GENERATION (USA)	495,00
FLASH BACK (EUR)	385,00	SUPER KICK OFF (EUR)	299,00
FORMULA ONE (EUR)	385,00	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	299,00
F 117 (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	299,00
GUNSTARS HEROES(EUR)	385,00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (EUR)	385,00
HOOK(USA)	385,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	**VIRTUA RACING**	**625,00**
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	385,00
JURASSIC PARK (EUR)	299,00	WIMBLEDON TENNIS (4 JOUEURS) (EUR)	299,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	385,00	X MEN (EUR)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	ZOOL (EUR)	299,00
LETHEL ENFORCER + GUN (USA)	499,00	ZOMBIES ATE NEIGHBOR (USA)	385,00
LOST VIKING (USA)	425,00		

MEGA PROMOS !

BUBSY (EUR) 299,00 — **STREET FIGHTER II ' 449,00**

ATOMIC ROBOKID (JAP)	**149,00**	**LEMMINGS (EUR)**	**159,00**
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	**199,00**	**LHX ATTACK CHOPPER (USA)**	**149,00**
BATTLE TOADS (JAP)	**199,00**	**MICKEY DONALD (JAP)**	**199,00**
ALIEN 3 (EUR)	**199,00**	**OUT RUN 2019 (JAP)**	**199,00**
BATMAN RETURN (EUR)	**149,00**	**ROBOCODE (JAP)**	**99,00**
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	**149,00**	**SAINT SWORD (JAP)**	**99,00**
CHAKAN (EUR)	**199,00**	**SPEEDBALL 2**	**159,00**
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	**129,00**	**SUNSET RIDERS**	**159,00**
CRYING (JAP)	**149,00**	**STRIDER (EUR)**	**149,00**
F22 INTERCEPTOR (JAP)	**199,00**	**THUNDER FORCE III (JAP)**	**199,00**
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	**199,00**	**TOE JAM EARL (JAP)**	**99,00**
GOLDEN AXE III (JAP)	**199,00**	**UNDEADLINE (JAP)**	**99,00**
GYNOUG (EUR)	**149,00**	**WONDERBOY 3 (JAP)**	**129,00**
JOHN MADDEN 92 (USA)	**149,00**	**ZERO WING (JAP)**	**99,00**
KID CHAMELEON (JAP)	**99,00**		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

ALIEN 3	129,00	JURASSIC PARK	249,00
ASTERIX	259,00	SHINOBI	129,00
COOL SPOT	259,00	SMASH TV	129,00
DONALD DUCK 2	259,00	SONIC CHAOS	259,00
ECCO LE DAUPHIN	259,00	SIMPSONS BART	129,00
FORMULA ONE	259,00	STAR WRAS	259,00
G-LOC	149,00	SUPER OFF ROAD	129,00
JUNGLE BOOK	259,00	T2 : JUDGEMENT DAY	259,00
MORTAL KOMBAT	269,00	**NBA JAM**	**269,00**

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F) + ROAD AVENGER 1990 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	199,00	PRINCE OF PERSIA	199,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	199,00	RAMNA 1/2	449,00
FINAL FIGHT	**199,00**	WONDER DOG	199,00

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	MONKEY ISLAND	449,00
CHUCK ROCK	425,00	OUT OF THIS WORLD 2	495,00
CLIFHANGER	425,00	POWER MONGER	425,00
DOUBLE SWICH	495,00	PUGSY	495,00
DRACULA	495,00	REBENGE OF THE NINJA	425,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SPIDERMAN	385,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SEWER SHARK	495,00
INDIANA JONES	449,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
JOE MONTANA	495,00	SUN OF CHUCK	495,00
JURASSIC PARK	495,00	TERMINATOR	495,00
KRISS KROSS	449,00	THE 3RE WAR	449,00
LETHAL ENFORCER + GUN	549,00	VAY	449,00
LUNAR	495,00	WILLY BEMISH	449,00
MAD DOG MC CREE	495,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	449,00

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	POWER MONGER	425,00
FINAL FIGHT	385,00	SONIC CD	425,00
HOOK	385,00	SHERLOCK HOLMES	385,00
GROUND ZERO TEXAS	449,00	SILPHEED	425,00
JAGUAR XJ220	385,00	THUNDER HAWK	425,00
MORTAL KOMBAT	385,00	WOLFCHILD	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	385,00
NHL 94	395,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00
MICROCOSME	449,00		

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

LES COMICS EN FETE !

■ AKIRA ■ BARTMAN ■ ITCHY & SCRATCH

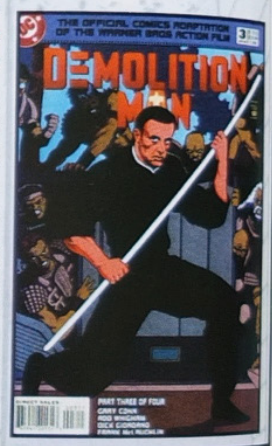
BIENVENUE DANS CE NOUVEAU VOLET CONSACRÉ AUX COMICS ET MANGAS À L'ORIGINE DE JEUX VIDÉO ! PETIT RAPPEL : LE MOIS DERNIER, SIX PAGES ÉTAIENT CONSACRÉES AU GENRE, DE BARTMAN À TERMINATOR, EN PASSANT PAR AKIRA. SEULEMENT VOILÀ, LES ONZE TITRES PASSÉS EN REVUE NE FORMENT PAS UNE LISTE EXHAUSTIVE ! LES PLUS PERSPICACES D'ENTRE VOUS SE SONT PEUT-ETRE DEMANDÉS POURQUOI DES OUVRAGES DE RÉFÉRENCE, COMME STAR WARS PAR EXEMPLE, MANQUAIENT À L'APPEL. QU'ILS SE RASSURENT, LES PAGES QUI SUIVENT SONT LÀ POUR COMBLER LE DÉFICIT. POUR CEUX, PARMI VOUS, QUI AURAIENT DES SUGGESTIONS À NOUS FAIRE, N'HÉSITEZ PAS À NOUS ÉCRIRE À :

"LES COMICS EN FETE", RÉDACTION DE MEGA FORCE, 103 BLD MAC DONALD, 75019 PARIS.

DEMOLITION MAN

Éditeur US : **DC COMICS**
Dessinateurs et Scénaristes : **GARY COHN, ROD WHIGHAM, DICK GIORDANO, FRANK McLAUGHLIN**
Jeu s'y rapportant : **DEMOLITION MAN (MCD)**
Éditeur : **VIRGIN**

Entre Jurassic Park, Dracula et Demolition Man, rien ne va plus. Les Comics de la pire espèce débarquent sur le marché pour assurer la pérennité des films américains à gros budget et les rentabiliser un maximum. Pour ce faire, on utilise l'image des acteurs en première de couverture pour appâter les lecteurs éventuels. Ou peut-être devrait-on parler de piège à c..., tout simplement ? Car, outre le scénario qui se résume à quatre ou cinq mots, le visuel manque de punch, les traits des personnages sont grossiers, les dialogues sont plats et l'ensemble manque singulièrement d'intérêt. Dommage ! En espérant que le jeu relève le tout...



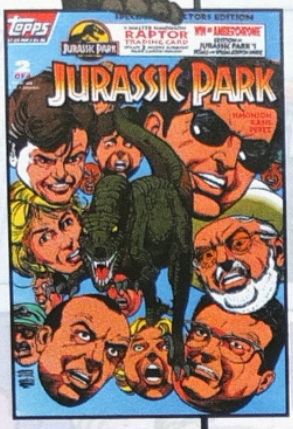
TOUS LES DOCUMENTS ET ILLUSTRATIONS APPARAISSANT DANS CETTE RUBRIQUE NOUS ONT AIMABLEMENT ÉTÉ FOURNIS PAR :

Album
bandes dessinées, cinéma, comics
6 rue Dante 75005 PARIS
Tél : 43 54 67 09

LES COMICS EN FÊTE !

JURASSIC PARK

Éditeur US : **TOPPS COMICS**
Scénariste : **WALTER SIMONSON**
Dessinateur : **GIL KANE**
Jeu s'y rapportant : **JURASSIC PARK (M-CD, MD et GG)**
Éditeur : **SEGA**

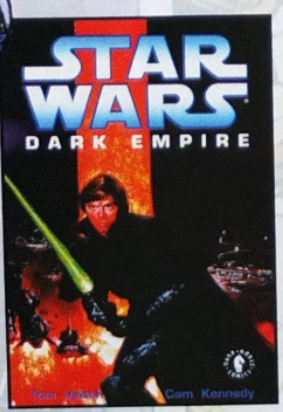


L'Amérique est un pays de business-men, et comme avec un citron, ces hommes pressent tout ce qui rapporte un maximum de dollars. L'agrume de l'année '93 est sans conteste Jurassic Park, le dernier film de Spielberg qui a déferlé sur toute la planète, engendrant dividendes sur dividendes, nombre de gadgets dérivés et, il fallait bien sûr s'y attendre, le Comics. Reprenant intégralement la trame du film, cette BD de piètre qualité n'apporte rien de bien motivant, aussi bien pour le plaisir de l'œil que celui de la réflexion. Si j'avais un petit conseil à vous donner, c'est d'acheter le roman, immensément mieux que le Comics et bien sûr, que le film ! Holà, j'vais me faire des ennemis, moi !

STAR WARS

Éditeur US : **DARK HORSE COMICS**
Scénariste : **TOM VEITCH**
Dessinateur : **CAM KENNEDY**
Jeu s'y rapportant : **STAR WARS (GG, MS, prochainement sur M-CD)**
Éditeur : **US GOLD et SEGA**

Dans cette parution Dark Horse, vous retrouverez plusieurs histoires en parallèle avec les films, contant les différentes luttes opposant l'Empire à la Rébellion. Rien de bien nouveau dans cette série qui, jadis, fit un carton dans les Comics Marvel. Si les dessins y sont excellents, l'histoire, elle, est à mon sens un peu "fouillis". Les adeptes du genre y trouveront sans doute leur compte, mais à force de complexité, un scénario perd souvent de sa crédibilité ! Sinon, il n'y a pas grand-chose à critiquer dans ces recueils, efficaces et bien ficelés, ils raviront les fans et en décevront d'autres qui, comme moi, ont une autre opinion de Star Wars ! Dites, j'suis normal, Docteur ?



LES COMICS EN FETE !

SLAINE

Éditeur français : **ZENDA**
Dessinateur et Scénariste : **SIMON BISLEY et PAT MILLS**
Jeu s'y rapportant : **GODS (MD)**
Éditeur : **ACCOLADE**

Tout l'univers barbare du jeu Gods sur Megadrive provient d'une BD qui retrace l'histoire de Slaine, roi guerrier, en un temps oublié, alors que le monde était régi par des dieux aux noms aussi variés que la Déesse Terre, la Déesse Blanche, la Déesse Sombre et le Dieu Cornu. Simon Bisley gratifie ici le lecteur de très belles planches, utilisant au maximum l'aérographe pour un rendu surréaliste à souhait. Ce mélange de légendes celtiques et d'heroic fantasy est véritablement explosif. Quatre volumes aux éditions Zenda, dont est tiré la séquence de démo du jeu. À se procurer absolument, tout comme la série des "Lobo, le Mâle" du même auteur, à ne pas remettre entre toutes les mains...

PREDATOR

Édition US : **DARK HORSE COMICS**
Édition FR : **ZENDA, ÉCRAN TOTAL**
D'après une idée de : **MARK ZERHEIDEN et CHRIS BEAUVAIS**
Jeu s'y rapportant : **PREDATOR 2 (MD, GG et MS)**
Éditeur : **ARENA**

Venant s'immiscer en droite lignée entre les deux films, ces deux Comics, repris en français par Zenda, sont une petite réussite. Vous y retrouverez le frère du soldat ayant fait la peau au premier Prédator en Amérique Centrale, secondé d'un lourdeau mais efficace policier dans la lutte contre les différents gangs de Los Angeles. Alors que tout va mal, dans la ville des anges, qu'une vague de canicule s'installe et que la guerre des gangs fait rage entre Colombiens et Jamaïcains, plusieurs meurtres sanguinaires sont perpétrés, mettant sur la sellette nos deux super-flics. Fusils à pompe, tronçonneuses et autres râpes à fromage vont rugir pour contrer la menace venue de l'espace. Malgré un scénario bateau, ces deux BD plairont à plus d'un et, l'espace d'un instant, feront renaître l'une des créatures les plus dangereuses du cinéma !

ALIENS

Édition US : **DARK HORSE COMICS**
Édition FR : **ZENDA, ÉCRAN TOTAL**
D'après une idée de : **MARK ZERHEIDEN et DENIS BEAUVAIS**
Jeu s'y rapportant : **ALIEN 3 (MD, GG et MS)** • Éditeur : **ARENA**

Reprenant la trame générale du film, ces BD extrapolent l'avenir de certains personnages à la vie brièvement écourtée dans le troisième volet dirigé par David Fincher. Dans les quatre premiers volumes édités pour le moment en français par Zenda, vous pourrez retrouver, dans un premier temps, Newt et Hicks aux prises avec un militaire psychopathe, élevant les Aliens pour en faire de nouvelles armes de guerre. Dans la suite, Guerre pour la terre, ce sera au tour de Ripley qui dirigera de main de maître(sse) une escouade de choc, pour délivrer la terre du joug oppresseur des cafards géants. Les deux premiers tomes sont superbes, les planches sont fines et pleines de couleurs, alors que les deux tomes suivants, Guerre pour la terre, ne ressemblent à rien... Si, au Comics Jurassic Park, et je peux vous assurer que ce n'est pas une référence !

NOUVEAU !

SI TOI ÊTRE BRANCHÉ
ASTUCES
SI TOI Y EN AVOIR MEGADRIVE OU MEGA-CD

TOI Y EN A POUVOIR TÉLÉPHONER AU :
36.707.706
DISPONIBLE 24H/24

NUMÉRO SPÉCIAL "BASTON" (SF2, MORTAL KOMBAT): 36 706 707

Édité par TÉOFIL S.A.R.L - 8,76 F l'appel + 2,19 F/mn

ÉDITEUR SEGA

DISPONIBILITÉ : MAI 1994

Après de longues années de silence, le gang du célèbre et non moins ignoble monsieur "X" vient de frapper à nouveau, en faisant exploser une bombe en plein cœur de la ville. Le bilan est catastrophique, avec trente mille morts et quatre-vingt mille blessés sans compter les animaux présents dans la rue à ce moment-là ! Immédiatement alertés, Axel l'ancien flic, Blaze la ravissante fille et Sammy le petit frère d'Adams, partent voir ce qui se passe. Cette fois, ils sont accompagnés d'un quatrième compagnon aux pouvoirs surnaturels, moitié homme, moitié robot, appelé Zan. Ensemble, ils espèrent arrêter monsieur 'X' avant qu'une nouvelle bombe n'explose et ne fasse encore plus d'innocentes victimes...

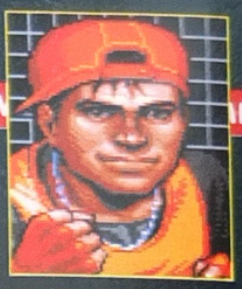
QUATRE COMBATTANTS DE CHOC !

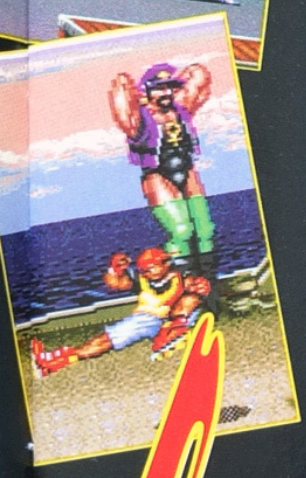
Tous les quatre sont de vrais cogneurs et rien ne leur fait peur. Coup de pied, coup de poing, coup de tête, coup de coude ou de genou... ils connaissent mille et une façon de torturer les voyous ! Avec, en plus, quelques techniques de projection et d'autres très spectaculaires, ils arpentent ainsi les rues, à la recherche de monsieur 'X'.

À TRAVERS LA VILLE...

Tout commence par une visite des docks où les voyous s'attaquent déjà à vous, au couteau ou même au pistolet !

Streets





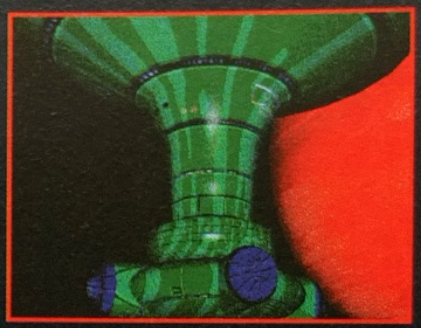
Heureusement, en fouillant un peu, vous trouverez une bonne vieille batte de base-ball, qui vous sera bien utile. Dans la ville, vous ferez connaissance avec un kangourou boxeur, mais aussi avec quelques jeunes femmes armées de fouets électriques... Sans parler des motards, qui tenteront de vous écrabouiller la figure avec leurs pneus cloutés ! Génial, la baston dans la boîte de nuit... C'est idéal pour enchaîner vos coups ! Après la danse, direction le bar pour se désaltérer mais là encore, vous devez cogner. Sur le chantier, vous serez même troussé par un tracteur, c'est fou ! Pourquoi pas un combat contre vous-même ? Le chemin sera encore bien long et difficile avant de trouver la cachette de monsieur 'X'. Soyez-en sûr !
Tout comme pour Streets of Rage 2, vous pourrez jouer à deux et même faire un duel contre un autre joueur !

# of Rage 3

ÉDITEUR CORE DESIGN

DISPONIBILITÉ : JUIN 1994

L'histoire se déroule à huit années lumière de la Terre, dans le système stellaire Capella, sur la planète Mandlebrot. En l'an de grâce 2096, l'armée a mis au point un nouveau turbo réacteur à fusion nucléaire, qui ne fonctionne qu'avec un minerai très rare, le Meridium, qu'on ne trouve que sur Mandlebrot. C'est la Compagnie interplanétaire des mines ("IMC") qui l'a découvert en premier, et elle y a donc installé une colonie de mineurs, équipés de Battlebots pour extraire le Meridium. Mais voilà, une autre compagnie rivale a pris de force le contrôle de la planète et l'a transformée en une véritable forteresse de guerre. La compagnie interplanétaire des mines a donc envoyé des Battlecorps pour tenter de reprendre le contrôle de la planète et continuer l'extraction du Meridium...



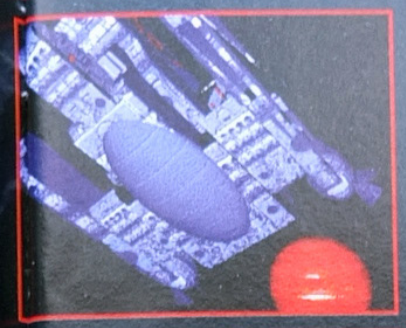
C'EST VOUS LE CHEF !

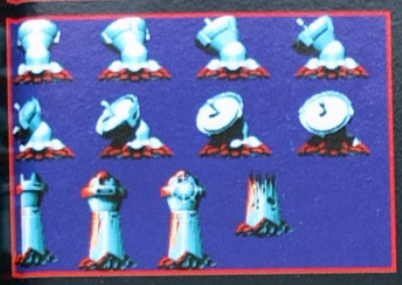
Vous prenez le commandement d'une équipe de trois "IMC gunjocks", membres de l'élite Battlecorps. Chacun de ces personnages est un expert dans le pilotage d'une sorte de machine de guerre, équipée de deux canons et pouvant envoyer divers types de missiles. Cette machine est une "Bipedal Attack Machine" (BAM).

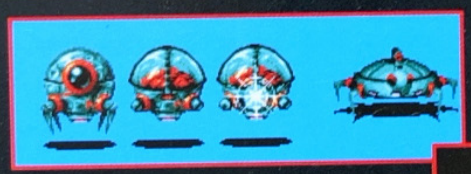
DESTINATION, LA PLANETE MANDLEBROT...

Sur Mandlebrot, vos missions seront nombreuses et vous emmèneront dans des lieux très divers... Vous débuterez dans un paysage presque entièrement recouvert de lave, puis continuerez dans un monde sous-marin, un monde de glace, un monde de marécages et dans bien d'autres endroits, toujours plus fascinants... Le Lieutenant Calvary est votre supérieur et il n'hésitera pas à intervenir pour vous encourager. Ne

BATTL







faites pas trop attention à son humour et à ses plaisanteries un peu bizarres !...
Le tout sur des musiques "heavy metal", nous devrions en prendre plein les oreilles et plein les yeux avec ce shoot'em up science-fiction en 3D !

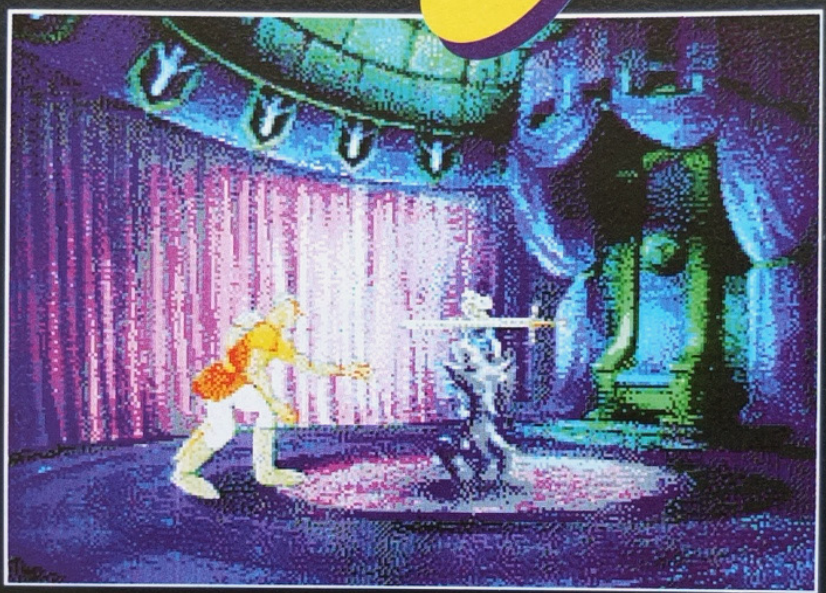
BATTLECORPS

preview

Dragon's L

ÉDITEUR READY SOFT

DISPONIBILITÉ : MAI 1994 SUR MEGA-CD



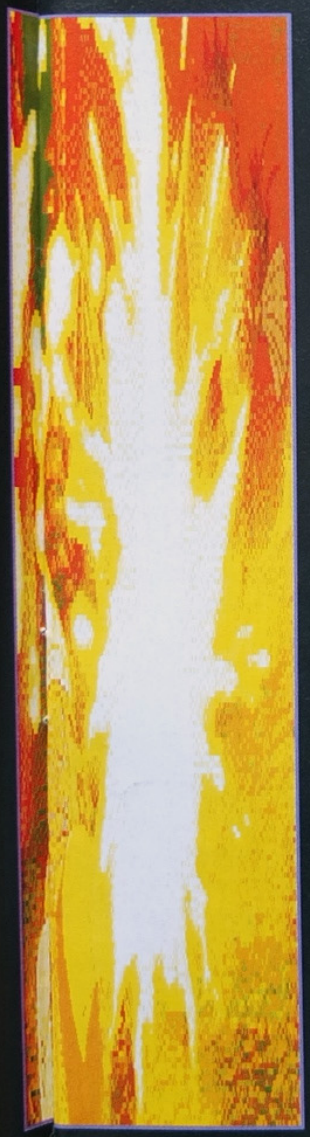
Daphné et Kirk, vous connaissez ? En Arcade, les aventures de ce preux chevalier, parti délivrer la princesse des griffes d'une ignoble sorcière, en avaient séduit plus d'un. Dans des décors somptueux, aux couleurs très "cartoon", le courageux Kirk devait batailler ferme et déjouer de très nombreux pièges avant d'arriver dans l'antre du dragon ("The Dragon's Lair" en anglais).

MEME SCÉNARIO SUR MEGA-CD

Tout commence sur le pont-levis du château maléfique. Kirk, armé de sa fidèle épée et vêtu d'une solide cotte de mailles, s'avance d'un pas décidé... sans savoir que d'immondes tentacules l'attendent, tapies dans la fosse. Naturellement, il traverse les planches pourries du pont, trop peu solides, pour se retrouver face à la créature, la première que rencontre le valeureux combattant. Et ce n'est pas fini ! Car, côté monstres, la méchante sorcière en connait un rayon. Vampires, momies, morts-vivants, dragons crâcheurs de feu et bien d'autres

air

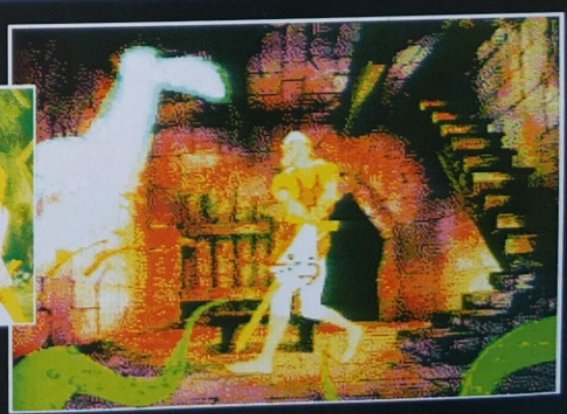
membres de la famille des affreux du coin, sont prévus au programme. Des oubliettes à la salle du trône en passant par le donjon, ils se cachent tous dans les sombres recoins avec l'espoir de manger de l'humain un jour ou l'autre. Et, croyez-moi, ces horreurs ne reculent devant rien pour arriver à leur faim (elle est bonne !).



LE MODE DE VISION DE L'ARCADE

Pour la première fois sur console, Dragon's Lair Mega-CD reprend le même mode de jeu que celui de l'Arcade. Les programmeurs ont conservé cet esprit dessin animé si particulier, qui avait fasciné des millions de joueurs à l'époque (début des années 80). À savoir que le maître du paddle déplace un personnage dans de véritables scènes animées, très colorées, et doit réagir, tuer les ennemis et déjouer les pièges en temps réel. Ainsi, lorsque les sbires de la sorcière se présentent à l'écran, il s'agit de réfléchir vite. Les angles de vue changent en fonction de l'endroit où arrive Kirk (vue de dos, de dessus), et malgré la pixellisation parfois abusive provoquée par la console, le joueur se retrouve pris très rapidement dans le feu de l'action, comme dans l'Arcade. Du grand art sur CD-Rom et une adaptation prometteuse que les inconditionnels du genre attendent avec impatience. Bien que l'histoire reste

basique, ce jeu exerce un charme certain dont nous vous reparlerons très prochainement, soyez-en sûr.



ÉDITEUR US GOLD

DISPONIBILITÉ : JUIN 1994

World

Après Winter Olympics, que les puristes n'ont sans doute pas trouvé d'un grand intérêt, US Gold récidive dans les simulations de sport, à partir de grands événements sportifs. Suite logique des péripéties hivernales de nos skieurs, patineurs et autres "bobsleigheurs", c'est le football qui, au mois de juin, sera à l'honneur chez cet éditeur anglais. Et mon petit doigt me dit que, cette fois-ci, US Gold risque de gagner le jackpot si toutefois les Américains daignent bien s'intéresser à notre sport national, ce qui est une autre paire de manches. Mais matons plutôt cette réalisation qui s'annonce comme l'une des meilleures sur la Megadrive...

UNE CHAUDE AMBIANCE !

Tout commence par le traditionnel coup d'envoi en match d'ouverture de ce nouveau Championnat du monde, où les Français ont 0% de chance de gagner... Cependant, et malgré tout, la France pourra, grâce aux nombreuses options présentes dans cette simulation, parfaitement jouer un Championnat ou encore un match amical. Programmé sur une cartouche de 12 mégas —une taille assez inhabituelle pour un jeu sur Megadrive (on a plutôt tendance à réaliser des titres sur 8 ou 16 mégas)—, les options tiennent ici une grande place.

DES OPTIONS, EN VEUX-TU, EN VOILÀ !

Vous aimez les options de jeu ? US Gold a pensé à vous. On reprend son souffle, et c'est parti : jouer en Coupe du Monde, en match amical, sous toutes les conditions climatiques, avec toutes les forces de vent possibles et imaginables, à l'extérieur ou en terrain couvert (la majorité des terrains, aux States, sont couverts), s'entraîner à la passe, aux tirs au but, au coup franc, au corner, à la touche, au dribble, participer à un match qui peut durer pendant 45 vraies minutes, sélectionner sa vitesse de jeu parmi trois possibles, l'espace entre le pied et la balle est également modifiable, ce qui permettra, autant aux joueurs débutants que confirmés, de s'éclater comme il se doit à cette simulation. Et on repart pour un tour !... Chaque joueur, ainsi que chaque équipe, possède bien évidemment des caractéristiques propres, qui peuvent se modifier en fonction des résultats sportifs. La formation sur le terrain des onze joueurs peut être définie à l'avance. World Cup USA'94 offrira également la possibilité de faire réagir chacun des dix joueurs de champ en fonction de la position de la balle sur la pelouse. Ouf. Un

CupUSA94

peu de repos ? Non, on repart ! Huit de ces positions sont proposées par la console, sept autres pourront être sauvegardées par le joueur, grâce à une pile incluse dans la cartouche. La couleur des shorts, des maillots, des chaussettes, dépend également de la seule volonté du maître de la manette (c'est vous !). Pour la première fois à ma connaissance, la règle du hors-jeu pourra ou non être respectée, toujours en fonction de l'option que vous aurez sélectionnée au préalable. Allez, on s'arrête là pour les options, il y en a encore bien d'autres, mais ce n'est pas encore l'heure du test.

UNE VISION DU TERRAIN "D'HÉLICOPTERE"

Tout comme dans Kick-Off, le terrain sera vu de haut, un scrolling multidirectionnel permettant d'ouvrir les parties cachées de la pelouse pour découvrir le placement des autres joueurs de l'équipe. Si, comme moi, vous avez été déçu par la piètre prestation des joueurs de l'équipe de France qui ne verra jamais les USA (Affreux, affreux !...), chez vous et grâce à US Gold, il sera possible de refaire l'histoire. Battre le Brésil en finale de la Coupe du Monde est un luxe que peu de joueurs ont pu s'offrir jusqu'à présent. Vous aurez cette possibilité à partir du mois de juin sur Megadrive, alors ne la ratez pas, nous vous en voudrions à mourir !

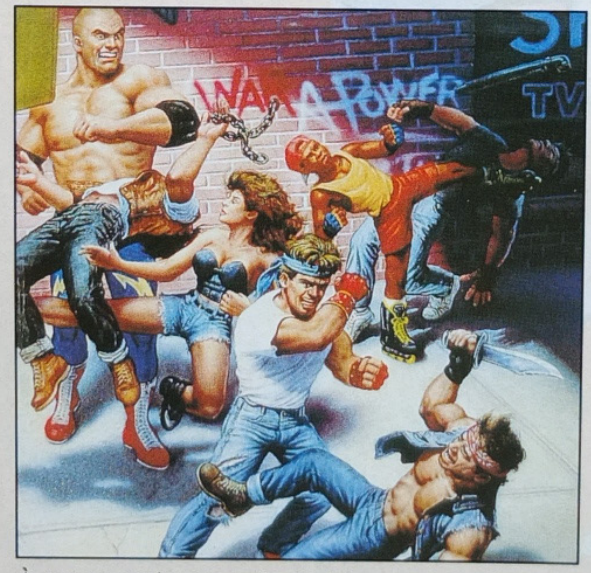
en détresse... les réponses...

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

STREETS OF RAGE 2

★ MEGADRIVE ★

Y-a-t-il un code pour pouvoir choisir tout au début l'homme qui se tient à côté de Mr X ? L'avant-dernier Boss, en fait ! Est-ce qu'il y a un autre moyen de faire le Select Round et le code pour avoir le même personnage sans avoir deux manettes (car je n'ai qu'une manette !) ? Est-ce qu'il y a une technique pour tuer les deux robots du Level 7 et le boss du level 5 sans perdre trop d'énergie ? Salut et merci pour tout ! *Xavier.*



À ma connaissance, il n'existe aucun code pour prendre l'avant-dernier Boss, et il n'existe aucun autre moyen de faire le Select Round sans une deuxième manette. Pour battre les deux robots, tiens-les à distance avec tes coups de poing, et dès qu'ils n'ont plus beaucoup d'énergie, achève-les en leur faisant une superbe prise. Th. HAWK (93).

SONIC

★ GAME GEAR ★

Au niveau du vaisseau, j'ai vu où se trouve la dernière émeraude, mais où faut-il passer pour la récupérer ? *Anne-Laure.*

Pour récupérer la dernière émeraude, quand tu commences le niveau du dirigeable, attends que l'écran monte, prends ton élan, saute depuis la première passerelle et si tu as de l'entraînement, tu pourras réussir la première fois. Reste sur la plate-forme qui se déplacera vers une autre plate-forme, puis monte sur cette dernière. L'opération devra être répétée plusieurs fois, et quand tu es sur la passerelle qui conduit à l'émeraude, saute sur l'espèce de vis que l'on peut voir : là se trouve l'émeraude qui conduit à la victoire. Bonne chance, Anne-Laure !

Jean-Pierre MORLAT (69).

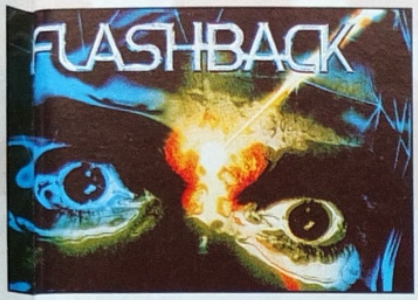
FLASHBACK

★ MEGADRIVE ★

Après avoir posé la bombe atomique, je m'enfuis, je trouve le vaisseau, mais problème ! Je n'arrive pas à monter dedans, alors s'il y a une bonne âme pour me guider, ce serait génial !

Denis CHRISLAIX (45).

Lorsque tu as déposé la bombe atomique —et si tu n'as pas trop perdu de temps—, je te conseille d'abord de sauvegarder après le deuxième gouffre avant ton arrivée au vaisseau.



Dès que tu es sous le vaisseau, actionne un ascenseur qui te hissera et à partir de là, une démo te montrera ta fuite de la planète et son explosion, plus une petite bafouille et le code "cygnus". De toutes façons, Mega Force avait déjà fait un dossier complet sur FlashBack dans son N°20.

Jean-Louis LEPRETRE (45).

SHINING FORCE

★ MEGADRIVE ★

Quelqu'un pourrait-il me dire comment procéder pour faire éclore "l'œuf de Domingo" ? Et que faire pour que Joghurt veuille se joindre à votre équipe ? Joghurt est la taupe avec un casque d'aviateur, près de la maison où se trouve Gong, dans le 1er chapitre. Merci d'avance ! Luke DE GUARDIANE.

Tout d'abord, pour "l'œuf de Domingo" et le faire éclore, il suffit simplement, lorsque tu retourneras à la ville Wagons de "Pao", de trouver l'une des boutiques de toile, le patron te demandera lui-même si tu n'as pas un œuf à lui confier pour mettre dans sa machine. Tout de suite apparaîtra Domingo, créature magique très résistante et qui, en plus de ses sorts "Freeze", peut voler en tous sens, ce qui est très appréciable dans les combats en relief difficile.

Pour Yoghurt, voilà la marche à suivre :

– Tout d'abord, il faut lui avoir parlé au 1er Stage, à la maison de l'ermite où tu trouves Gong.

– Ensuite, lorsque tu arrives pour la première fois à Pao (pour Domingo, c'est quand tu y reviens, après le combat dans la prairie), va voir le prêtre dans l'église en haut à gauche . Passe derrière son autel, il y a un passage à côté d'une jarre, et va au fond de l'église. À ce moment, la vue se déplace vers l'arrière et on découvre Yoghurt en train de prendre un bain de soleil sur une couverture. Dès cet instant, il se relève et émet un "couinement". Cela veut dire que désormais, il est ajouté à la liste de tes personnages, va vérifier au quartier général. Cela dit, Yoghurt est un "gag". Il ne possède qu'un point de vie et ne peut monter de niveau. Et lorsqu'il passe un niveau (sans monter pour autant, donc) en tuant un ennemi, ce qui n'est pas simple, il reçoit un "Yoghurt Ring" qui a la particularité de transformer n'importe quel personnage qui le porte en... Yoghurt ! C'est drôle, mais ça n'a aucun intérêt. Ce n'est d'ailleurs pas le seul gag du jeu, mais ça, c'est une autre histoire ! Allez, salut Luke et longue vie aux RPG !!!

Daniel LEBEAU, dit Le Goupil (75).

QUACKSHOT

★ MEGADRIVE ★

Au parcours de l'Égypte, je n'arrive pas à résoudre l'énigme du Sphynx pour obtenir la flamme. J'espère recevoir une réponse motivée... Merci d'avance ! Julien SANCHEZ (36).

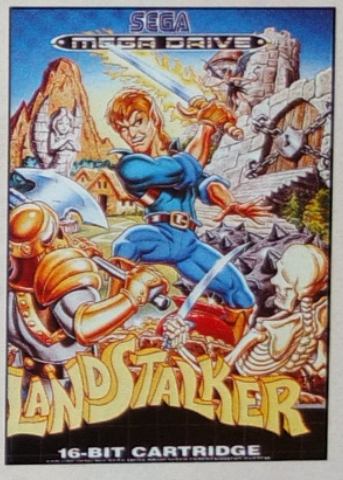
Pas de panique Julien, pour résoudre l'énigme du Sphynx, il faut regarder la carte que tu as eue à Mexico. Il y est écrit "Sun", "Moon", "Star", ce qui veut dire "Soleil", "Lune", "Etoile". Alors, par terre, tu verras des signes, donc tu sauteras sur le bloc où il y a le soleil, puis sur le bloc où il y a la lune, et sur celui où il y a une étoile. Voilà l'énigme résolue ! Allez, salut et bonne chance pour la suite !

Sébastien MORELLE.

LANDSTALKER

★ MEGADRIVE ★

Dans la "crypte", à côté de l'église dans la ville de Mercator, j'ai résolu les huit premières énigmes et j'ai traversé la rivière et ouvert la porte avec la boule de feu. Après, je ne trouve pas la solution à l'énigme avec cette momie. SVP, aidez-moi ! Jens DE WEVER (Belgique).



Lorsque tu rentres dans la dernière cellule de la crypte, tu te retrouveras confronté à ton ennemi le plus fort jusqu'à présent : la momie ! Il faut savoir qu'elle est indestructible (et redoutable) sauf à un endroit : son ombre !!! Cependant, cette dernière est invisible ! Il te faut donc deviner et estimer à peu près son emplacement par rapport à la momie pour lui donner les quelques coups d'épée fatals qui la renverront dans le néant. Donc, bouge tout le temps, en donnant de grands coups d'épée dans le vide. Lorsque tu toucheras l'ombre, elle poussera un cri, tu pourras comme cela estimer sa position approximative vis-à-vis de son "corps". Si tu as suffisamment "d'Eke-Eke", le combat devrait t'être favorable. Salut et bon courage, Jens !

SONIC 2

★ MASTER SYSTEM★

Comment battre le Boss du monde 4 (Green Hill Zone) ? Avec mes plus vifs remerciements, bien à vous.

Julien THIERRAY (78).

Pour battre le Boss du monde 4, il faut que tu procèdes comme suit : il possède 3 techniques de combat, il attaque par le bas, puis par le milieu et enfin par le haut. Le seul moment où il sera vulnérable sera le moment où il atteindra la droite ou la gauche de l'écran et se transformera en homme de pierre, donc "normal", et c'est là que tu dois le frapper. Bonne chance ! Th. HAWK (93).

en détresse...

SONIC 2

★ MEGADRIVE ★

Je voudrais connaître les codes pour devenir "Sonic d'or" (quand on est dans le "Select round")... Merci.
Laurent OLIVARCOS (33).

Voici le code pour devenir "Sonic d'Or" : lorsque tu es dans le Select Round, écoute les musiques 04, 01, 02, 06, 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04, puis fais A + Start, et dès que tu auras collecté 50 anneaux, tu seras Sonic d'Or.

Th. HAWK (93).

SONIC SPINBALL

★ MEGADRIVE ★

J'arrive au niveau 2. Là, je n'arrive pas à récupérer les émeraudes. Comment faire ?
Jean-Philippe PERAUD.

Dans le niveau 2 (Lawa PowerHouse), dans le 1er flipper, il faut ouvrir la petite porte en haut à droite en tapant 3 fois dessus, puis s'engouffrer dans le couloir à pistons d'air jusqu'au milieu, vers la flèche rouge. Il faut s'aider des cigognes pour remonter dans le tuyau et olé ! La première émeraude est gagnée. Appuyer sur Droite ou Gauche pour s'agripper en haut, et utiliser la force supersonique pour s'engager dans le tuyau. On arrive dans un 2ème couloir à pistons d'air. À droite, un flipper (2ème émeraude), à gauche un autre flipper (3ème émeraude), en haut vers les flèches réside le Boss. Pour les flippers de droite et de gauche, il faut faire exploser le bouchon (vers le lanceur) en tapant 3 fois dessus, puis s'engager dans le trou en appuyant sur C pour déclencher les soupapes d'air afin de remonter et s'emparer de l'émeraude. Remonter une nouvelle fois à l'aide des cigognes, passer à l'autre flipper et ensuite au Boss ! Bon courage, car le niveau 3 est génial et le 4 est d'enfer...

Damien SAPRY et son papa (42).

MORTAL KOMBAT

★ MEGADRIVE ★

Y-a-t-il un code pour prendre Goro ? Si oui, lequel ? Merci d'avance.
Olivier PERAUD.

À ma connaissance, il n'existe aucun code pour prendre le personnage de Goro. Confirmation de la Rédaction : malheureusement impossible !

Th. HAWK (93).

STREET FIGHTER 2'

★ MEGADRIVE ★

J'ai remarqué que Ryu ou Ken pouvait parfois lancer des FireBalls rouges. Comment les réaliser ? Je voudrais savoir s'il y a un code pour prendre le même perso en "Battle Mode" ?
Brice LEGEE (51).

Pendant l'écran de sélection "Elimination-Match Play", faire le code suivant : Bas, Z, Haut, X, A, Y, B, C. Chun-Li va dire quelque chose, et cela voudra dire que le code a fonctionné, permettant ainsi de jouer avec le même personnage.

Stéphane, Le Ségamaniaque Réunionnais.

ANOTHER WORLD

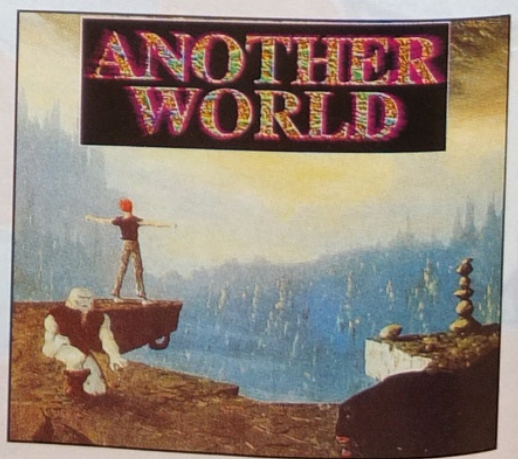
★ MEGADRIVE ★

Après le 1er monde, je n'y comprends rien ! Aidez-moi, s'il vous plaît. Merci d'avance.
Benjamin MOUROCQ (91).

Si j'ai bien compris, Benjamin, tu es coincé au niveau où Lester Chaykin est enfermé dans la cage avec ton nouvel ami. Après avoir cassé la cage (en allant de gauche à droite répétitivement) et pris le pistolet, cours au bout de la prison où se trouve une porte, attends ton ami et pendant qu'il ouvre la porte, tue les 2 gardes. Ensuite, prends l'ascenseur et dépose ton ami un étage plus bas. Toi, descends tout en bas, tue le garde, et tire dans le mur dans le petit point jaune. Remonte à l'étage du dessus, casse le mur, puis descends et remonte aussitôt avec ton copain qui t'ouvrira une trappe. Pour mieux t'aider encore, voici tous les codes :

– HTDC	– XDDJ	– KLFB	– TFBB	– LFCK
– CLLD	– FXLC	– BFLX	– TXHF	
– LBKG	– KRFK	– BRTD	– CKJL	

Cédric MENARD (17).



les questions...

★ GAME GEAR ★

N°27001 – SHINOBI 2
J'aimerais savoir comment tuer le Boss Final !? Merci. Dominique LYSZCZARZ.

★ MASTER SYSTEM ★

N°27002 – ADDAM'S FAMILY
Existe-t-il des Continues ? Peut-on avoir les vies ou l'énergie infinies ? Si oui, comment les avoir ?
Julien ALLAVENA.

N°27003 – JURASSIC PARK
Comment passer le niveau du T-Rex ? Peut-on avoir l'énergie ou les vies infinies ? Si oui, comment les avoir ?
Julien ALLAVENA.

N°27004 – ROAD RASH 2
J'aimerais connaître les codes (Passwords) pour aller plus loin dans le jeu... Merci d'avance. Anthony.

N°27005 – ROBOCOP VS TERMINATOR
Existe-t-il des Continues ? Peut-on avoir les vies ou l'énergie infinies ? Existe-t-il un Select Round ? Si oui, comment l'obtenir ?
Julien ALLAVENA.

N°27006 – BUBBLE BOBBLE
Au Round 200, comment peut-on tuer le "Super Ivrogne" et aller dans la cave ? Répondez vite, SVP !
Laétitia.

★ MEGADRIVE ★

N°27007 – ANOTHER WORLD
Après avoir tué le garde grâce à la boule suspendue, on tombe dans une salle. On détruit le mur et ensuite j'arrive dans un cul de sac avec des gardes qui me tirent dessus. Je ne sais plus quoi faire, aidez-moi, je vous en supplie ! Yoann BOUCHET.

N°27008 – MORTAL KOMBAT
On m'a dit qu'il y a un code pour mettre le jeu en mode Gore. J'aimerais bien avoir ce code. Merci d'avance.
Charles KATO (75).

N°27009 – FANTASTIC DIZZY
À qui servent et où vont les objets suivants ?
– un coffre à trésor vide
– un vieux seau en fer blanc vide
– un tapis persan épais
– une clé ornée d'une tête de mort
– un haricot vert magique
D'avance, merci !
Patrick DUPONT (77).

N°27010 – SONIC 3
Comment avoir un Select Round ou comment se transformer en super Sonic ? Vite, vite !
Cédric (Luxembourg).

N°27011 – TAZMANIA
Je voudrais savoir s'il y a un code pour choisir son monde. Merci d'avance.
Richard DELAHAIE (35).

N°27012 – THE IMMORTAL
Pouvez-vous me donner des codes d'invincibilité, de vies infinies, de cheats modes et les codes de tous les niveaux, svp ? Merci d'avance. Je n'arrive pas à passer le deuxième niveau ! Tous les codes que j'ai ne marchent pas sur ma cartouche, est-ce normal ?
Sébastien MAILFERT (07).

N°27013 – SONIC SPINBALL
Y-a-t-il un code pour choisir son flipper ? Je perds la boule !
Romain GADAN (93).

N°27014 - GOLDEN AXE
Y-a-t-il un code pour avoir des vies infinies ? Ou pour avoir un Select Round ?
Yoahn.

N°27015 - SONIC 2
Quel est le code pour se transformer en élément du décor, car je l'avais entendu dans une émission radio, mais je ne l'ai pas notée...
Renaud (Hollande).

N°27016 - STREETS OF RAGE 2
Dans le "Sound Test", à quoi correspond la musique n°9 ? Si c'est un niveau caché ou une fin, dites-moi comment y parvenir. Merci !
Laurent, Le Dragon des Jeux (13).

N°27017 - JAMES POND 3
Ce jeu est super mais je n'arrive pas à tuer le dernier Boss. J'ai pourtant suivi les conseils du Mega Force n°7, mais ça ne marche pas. Grand merci à celui ou à celle qui me donnera l'astuce !?...
Manu, l'oncle du grand-père de la mère à Sonic.

NOUVEAU !

LA LIGNE 100%
ASTUCES
POUR MEGADRIVE & MEGA-CD

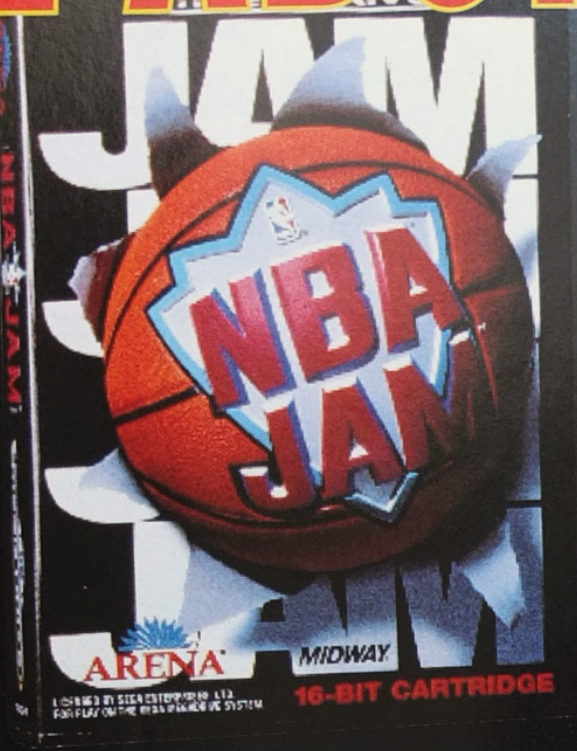
TÉLÉPHONE AU:
36.707.706

DISPONIBLE 24H/24

NUMÉRO SPÉCIAL "BASTON" (SF2, MORTAL KOMBAT): 36 706 707

Édité par TÉOFIL S.A.R.L - 8,76 F l'appel + 2,19 F/mn

L'ABONNEMENT COMME J'AIME



NBA JAM + 1 abonnement de 6 mois à Mega Force

MEGA FORCE vous propose l'AFFAIRE DU SIÈCLE :
En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois, vous recevrez EN PLUS, le jeu NBA JAM sur MEGADRIVE ou GAME GEAR. FAITES VOS COMPTES...

520F SUR MEGADRIVE

350F SUR GAME GEAR

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

A B O N N E M E N T

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld Macdonald, 75 019 PARIS

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai NBA JAM sur :

- ❑ MEGADRIVE au prix de 520F (frais de port compris).
- ❑ GAME GEAR au prix de 350F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11N°)au prix de 270F. (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément NBA JAM au prix de 500F sur Megadrive ou 270 F sur Game gear (port compris) et l'abonnement de 6 N° à MEGA FORCE de 150F pour la France métropolitaine uniquement.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles et de la date de sortie du jeu qui est prévue pour le 4 Mars). L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MEGA FORCE

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS .....

CONSOLE .....

AGE.....

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Un cadeau pour chaque jeu commandé !

Grattez, c'est gagné !

Avec CHEEPER, vous gagnez un cadeau pour chaque jeu commandé.
Pour savoir ce que vous avez gagné, il vous suffit de gratter les cases qui figurent sur la carte que vous trouverez dans chaque boîte de jeu. Une des 3 zones est forcément gagnante. C'est facile, c'est gratuit et c'est forcément gagné !

CUMULEZ VOS POINTS ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE JEU DE VOTRE CHOIX !

VOUS AVEZ FORCÉMENT GAGNÉ!

OU COMMANDEZ LE CADEAU DU MOIS AVEC VOS POINTS !

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H
LIVRAISON SOUS 48 H

Les offres du mois

LA PANTHERE ROSE
MEGADRIVE .....449 F
Rèf : 0331509 X

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau ce porte-clefs Panthère rose.

FLASHBACK
MEGA CD .....365 F
Rèf : 0131349 X

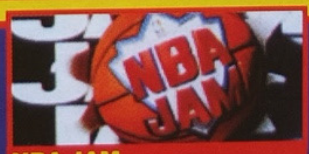
Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau ce pin's FLASHBACK.

PUGGSY
MEGADRIVE .....365 F
Rèf : 0131344 X

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau ce personnage gonflable.

SONIC 3
MEGADRIVE .....549 F
Rèf : 0231409 X

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau ce porte-clefs SONIC.



NBA JAM
MEGADRIVE .....499 F
Rèf : 0331516 X

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau ce pin's NBA JAM.

PUGGSY
MEGA CD .....365 F
Rèf : 0131349 X

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau ce personnage gonflable.

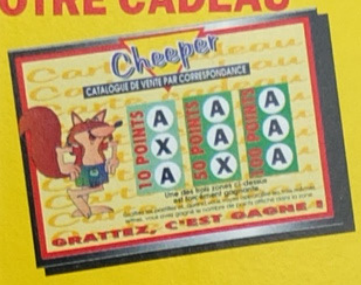
LES CADEAUX DU MOIS

10 POINTS
Un Poster Street Fighter 2 ou 20 F. de réduction sur votre prochain achat.

50 POINTS
Un baladeur B906

100 POINTS
Une manette ARCADE POWER STICK

COMMENT OBTENIR VOTRE CADEAU



Dans chaque boîte de jeu, vous trouverez une carte identique à celle qui figure ci-dessus. Pour savoir ce que vous avez gagné vous devez gratter les cases. Vous découvrirez ainsi trois lettres ou chiffres identiques dans une des 3 zones. Vous avez gagné le nombre de points indiqué. Exemple : vous grattez les cases du carré de droite et vous découvrez les lettres A/A et A. Bravo, vous avez gagné 100 points !

Quatre solutions se présentent alors à vous :

• Vous voulez tout de suite votre cadeau, il vous suffit de nous renvoyer la carte remplie à l'adresse indiquée.

• Vous préférez cumuler les points et vous offrir un plus beau cadeau. Dans ce cas, gardez votre carte et, lorsque vous estimerez avoir suffisamment de points, renvoyez-nous toutes les cartes pour recevoir votre cadeau. Exemple : vous avez gagné 50 points, 10 points, 20 points et 20 points, ce qui fait un total de 100 points. Vous remplissez l'une des cartes et vous nous adressez le tout à l'adresse indiquée. Vous recevrez alors le cadeau à 100 points !

• Vous êtes très joueur et vous décidez de cumuler à mort. Parce que vous voulez vous offrir un jeu pour zéro franc ! C'est malin et c'est possible. En regard de chaque prix, vous remarquerez que figure également un nombre de points. Lorsque vous arrivez à ce total en cumulant vos cartes, vous commanderez ce jeu sans débourser le moindre centime. C'est fort et c'est gratuit !

• Vous savez compter et vous ne voulez pas le cadeau du mois. Vous pouvez déduire vous même autant de fois 20 Frs que de cartes à 10 points dans la limite de trois cartes (60 Frs).

LES 6 AVANTAGES CHEEPER

- Les prix les moins chers
- Un cadeau pour chaque jeu commandé
- Les meilleurs jeux
- 6 fois par an le catalogue CHEEPER à domicile
- Le traitement de votre commande sous 24h
- L'expédition en colissimo sous 48h (sous réserve des stocks disponibles).

MEGADRIVE

Les nouveautés du mois

MEGADRIVE

ART OF FIGHTING

Réf: 0431800 C — 425F

GRATUIT POUR 350 POINTS

NEW CASTLEVANIA

Réf: 0431804 C

NOUS CONSULTER

BUBBA'N' STIX

Réf: 0431802 C — 425F

GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGADRIVE

BODY COUNT

Réf: 0331517 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Réf: 0331510 C — 429F

GRATUIT POUR 330 POINTS

PRINCE OF PERSIA

Réf: 0331513 C — 429F

GRATUIT POUR 330 POINTS

MEGADRIVE

MC DONALD GAME'S

Réf: 0331519 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

THE LOST VIKINGS

Réf: 0331520 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

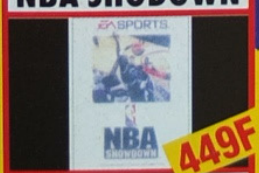
PGA EURO TOUR

Réf: 0331512 C — 429F

GRATUIT POUR 330 POINTS

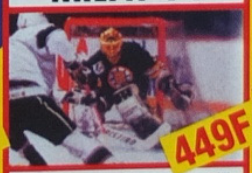
Les offres du mois

NBA SHODOWN



Réf: 0331511 X — MEGADRIVE — 449F

NHLPA '94



Réf: 403124 X — MEGADRIVE — 449F

Cadeau

Pour l'achat d'un des jeux ci-contre, recevez en cadeau cette casquette E.A. Sports.

Cheeper vous donne l'occasion de découvrir les joies du jeu à quatre. En effet, grâce à cet adaptateur "4 WAY PLAY" d'Electronic Arts, vous pourrez jouer à quatre joueurs avec les jeux ci-contre ainsi qu'à de nombreux jeux de la gamme E.A. Sports.
Ref : 0331400 A

FIFA FOOTBALL

Réf: 403122 X — MEGADRIVE — 449F

NHLPA '94

Réf: 0331500 X — MEGA CD — 449F

PROMO CHEEPER

270 F

L'INDEX de Mega force

MEGADRIVE

VOICI L'INDEX DE TOUS LES JEUX TESTÉS DANS MEGA FORCE, DEPUIS SON N°1 JUSQU'AU N°26, CLASSÉS PAR CONSOLES, LA PARTIE "MASTER SYSTEM" ÉTANT À PARAITRE PROCHAINEMENT. QUELQUES CONSEILS DE LECTURE : POUR CHAQUE CONSOLE, LES JEUX SONT CLASSÉS PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE ET COMPORTENT LE NUMÉRO DU MAG' OU ILS ONT ÉTÉ TESTÉS. CEUX QUI ONT FAIT L'OBJET D'UNE SOLUTION COMPLETE ("MÉGA-DOSSIERS") SONT PRÉCISÉS, AVEC LE NUMÉRO DU MAGAZINE OU FIGURE CETTE SOLUTION. L'INDICATION DU NOMBRE DE JOUEURS DOIT ETRE COMPRISE COMME "SIMULTANÉMENT" LORSQUE RIEN N'EST PRÉCISÉ ; POUR LES AUTRES CAS, NOUS MENTIONNONS "SUCCESSIVEMENT". LA MENTION "CODE" INDIQUE LA PRÉSENCE DE PASSWORDS, ET "SAUVEGARDE", LA POSSIBILITÉ DE SAUVER SA PARTIE EN COURS. ENFIN, BIEN QUE NOUS N'AYONS ATTRIBUÉ DES NOTES AUX JEUX QU'À PARTIR DE NOTRE N°15, NOUS AVONS NOTÉ TOUS LES JEUX ICI PRÉSENTS, EN TENANT COMPTE DE LA RELATIVITÉ INDISPENSABLE : C'EST-À-DIRE QUE LES NOTES ATTRIBUÉES AUX VIEUX JEUX L'ONT ÉTÉ EN FONCTION DE L'ÉCHELLE DE VALEUR QUI GUIDE NOTRE NOTATION ACTUELLE. EN D'AUTRES TERMES, UN JEU QUI ÉTAIT CANON IL Y A DEUX ANS, PEUT SE RETROUVER AVEC UNE NOTE MOYENNE. NORMAL, C'EST CE QU'ON APPELLE L'ÉVOLUTION DE LA TECHNIQUE. C'EST BEAU LA VIE, NON ? AU REVURE ET BONNE LECTOIRE...

ALADDIN

• MEGA DOSSIER N° 25 •

Plates-Formes 1 joueur

Tiré du célèbre dessin animé réalisé par les studios Disney, le joueur incarne Ali, aidé d'Abu son singe et fidèle serviteur, dans une aventure exotique et merveilleuse avec lampe magique, génie, princesse et tapis volant.

MEGA FORCE n°21 97%

688 ATTACK SUB

Simulation sous-marine 1 joueur

Bienvenue à bord du plus puissant des sous-marins américains ! Au programme, lancement de torpilles, plongée rapide à plus de 100 mètres et combats en eaux troubles...

MEGA FORCE n°2 85%

ALIEN 3

• MEGA DOSSIER N° 14 •

Plates-Formes 1 joueur

L'histoire se déroule dans un pénitencier interstellaire, où des Aliens ont fait leur apparition. Vous, Hélène Ripley, allez encore devoir lutter contre ces monstres...

MEGA FORCE n°11 83%

ALIEN STORM

Beat'em Up 2 joueurs

Les Aliens ont décidé d'envahir notre belle planète bleue ! Encore une fois, il va falloir leur faire comprendre par la force qu'ils ont intérêt à vite rentrer chez eux avant qu'on ne s'énerve...

MEGA FORCE n°2 76%

ALISIA DRAGOON

• MEGA DOSSIER N° 9 •

Plates-Formes 1 joueur

Alisia, et son compagnon le dragon, partent affronter le démon et sa horde de monstres. Tous les pouvoirs du dragon seront à votre service...

MEGA FORCE n°7 84%

ANDRÉ AGASSI TENNIS

Simulation de tennis 2 joueurs

Connu dans le monde entier pour sa tenue très à la mode, André Agassi sera votre coéquipier dans un double, ou bien votre adversaire dans un tournoi !

MEGA FORCE n°19 61%

ANOTHER WORLD

Aventure 1 joueur / Code

Une expérience qui tourne mal et voilà le jeune scientifique Lester Chaykin livré à lui-même dans une dimension parallèle, un monde hostile dans lequel il doit batailler pour survivre. De l'aventure pure et dure, des énigmes, et du suspens signé Éric Chahi.

MEGA FORCE n°17 87%

AQUATIC GAMES (J.POND)

Action 4 joueurs successivement

Devenez James Pond, le célèbre agent secret, et participez à huit épreuves aquatiques originales (100 mètres, gardiennage de plage, saut de crabe...).

MEGA FORCE n°10 79%

Carte bleue n° Expire fin
LES ILLUSTRATIONS CONTENUES DANS CES PAGES NE SONT PAS CONTRACTUELLES
...voir le catalogue Cheeper, et j'indique mes coordonnées ci-dess

L'INDEX de Mega force

ARIEL THE LITTLE MERMAID

Plates-Formes 1 joueur

Plongez-vous dans de fantastiques aventures grâce à Ariel (pas la lessive) la petite sirène et à son père, le Roi Triton, seigneur incontesté des océans.

MEGA FORCE n°12 68%

ARCH RIVALS

Simulation de basket 2 joueurs

Amateurs de sensations fortes, voici des rencontres deux contre deux, qui vous réservent bien des surprises... À vous couper le souffle tant il faudra courir ! Aujourd'hui un peu dépassé par NBA Jam malheureusement.

MEGA FORCE n°10 71%

ART ALIVE

Création Graphique 1 joueur

Le tout premier "jeu" qui vous permet de dessiner absolument tout ce qui vous passe par la tête ! Choisissez vos pinceaux, vos couleurs et vos crayons... Pour les artistes !

MEGA FORCE n°4 72%

ART OF FIGHTING

Arts Martiaux 2 joueurs

La jeune amie de Ryo a été sauvagement kidnappée ! Ryo et Robert partent donc dans les quartiers malfamés, où ils trouveront assez d'indices pour découvrir qui est la cause de ce méfait.

MEGA FORCE n°26 88%

ASTÉRIX

Plates-Formes 1 joueur / Code

Après la B.D., le parc d'attractions et le Minitel, les Gaulois créés par Goscinny et Uderzo débarquent dans de nouvelles aventures sur Megadrive. Un gigantesque tour d'Europe les attend, depuis leur village natal jusqu'au palais de César à Rome. Sans oublier les effets de la potion magique, par Toutatix !

MEGA FORCE n°21 86%

ATOMIC RUNNER

Plates-Formes 1 joueur

Vous incarnez Chernov, un coureur infatigable qui affronte seul des extraterrestres décidés à s'approprier toutes les connaissances de la terre. Heureusement, Chernov possède des armes redoutables...

MEGA FORCE n°13 90%

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP2

Simulation de voitures 1 joueur

Lancez-vous dans le Championnat du monde ou mieux encore, courez sur les trois circuits inventés par Senna lui-même ! Toutes les sensations de la Formule 1.

MEGA FORCE n°8 85%

BACK TO THE FUTURE 3

Action 1 joueur

L'action se déroule en 1855, en plein Far-West. Doc est tombé amoureux de la belle Clara et part à son secours au galop... Marty doit obliger Doc à rentrer avec lui, mais le Far-West leur réserve bien d'autres aventures.

MEGA FORCE n°7 69%

BALLJACKS

Action 2 joueurs

Prenez les commandes de drôles de robots et participez au Tournoi intergalactique. Le but du jeu sera de ramasser des boules à l'aide de vos ventouses, face à un autre robot.

MEGA FORCE n°19 84%

BARKLEY SHUT UP AND JAM

Simulation de basket 2 joueurs Code

Deux contre deux, les basketteurs (16 au total) s'affrontent partout où ils peuvent trouver des paniers... Choisissez Barkley et dunkez à tout va!

MEGA FORCE n°26 65%

BART VS SPACE MUTANTS

• MEGA DOSSIER N° 13 •

Action 1 joueur

Les extraterrestres sont arrivés à Springfield et seul Bart Simpson s'en est rendu compte. Grâce à des lunettes spéciales, il peut les reconnaître et ainsi les faire disparaître.

MEGA FORCE n°9 80%

BART'S NIGHTMARE

Action 1 joueur

C'est un vrai cauchemar ! Bart rêve que les feuilles de son devoir de classe se sont envolées et, tout naturellement, il court à leur recherche pour éviter le 'F' pointé !

MEGA FORCE n°20 82%

BASEBALL 2020

Simulation de Base-ball 2 joueurs Code

En l'année 2020, le Base-ball est bien différent de ce qu'il est aujourd'hui. Les robots ont fait leur apparition, le terrain est piégé et les balles peuvent être meurtrières...

MEGA FORCE n°21 89%

BATMAN

• MEGA DOSSIER N° 10 •

Plates-Formes 1 joueur

À Gotham City, le terrible Joker monte des plans diaboliques. Batman devra libérer un otage, slalomer entre des cuves d'acide et utiliser sa Batmobile pour poursuivre les vilains.

MEGA FORCE n°8 88%

BATMAN RETURNS

Plates-Formes 1 joueur

Batman, le héros chauve-souris, reprend du service dans des aventures encore plus mouvementées car, cette fois, il s'attaque à Catwoman !

MEGA FORCE n°11 81%

BATTLETOADS

Action 2 joueurs

Les deux crapauds les plus rigolos débarquent en force à grands coups de pieds et de poings pour faire mordre la poussière à tous ceux qui se mettront sur leur passage. Objectif : retrouver la princesse prisonnière de Dark Queen.

MEGA FORCE n°18 90%

BILL WALSH'S COLLEGE FOOTBALL

Football américain 2 joueurs

Huit mastodontes viennent de vous sauter dessus, crac... Encore un match dur comme celui-là, et vous perdez votre bras ! Un sport de brutes où il faut aussi un cerveau musclé...

MEGA FORCE n°20 49%

BIO HAZARD BATTLE

Shoot'em Up 1 joueur

À bord de l'un des quatre vaisseaux spatiaux disponibles, foncez vers l'ennemi sans aucune crainte... Balancez des pruneaux dans tous les sens et envoyez-leur des caramels en abondance !

MEGA FORCE n°11 78%

BLADES OF VENGEANCE

Plates-Formes 2 joueurs

Trois serviteurs, une guerrière, un sorcier et un guerrier vont pénétrer dans le plus hostile des pays... Une quête diabolique, parsemée de labyrinthes...

MEGA FORCE n°22 88%

BLOCK OUT

Réflexion 2 joueurs

Un Tetris en trois dimensions qui vous rendra super intelligent ou complètement débile... C'est à vous de voir !

MEGA FORCE n°2 75%

BOB

Plates-Formes 1 joueur / Code

Après une collision avec une météorite, BOB se retrouve plongé dans des quartiers galactiques malfamés et devra se dépêcher d'en sortir pour se rendre à son rendez-vous amoureux !

MEGA FORCE n°19 83%

BODY COUNT

Shoot'em up / Tir 2 joueurs Souris / Menacer

Armé jusqu'aux dents, descendez en enfer pour pulvériser des monstres visqueux, des robots ainsi que des machines équipées d'armes infernales.

MEGA FORCE n°26 84%

BONANZA BROTHERS

Plates-Formes 2 joueurs

Les frères Bonanza ont été arrêtés par la police à la suite de nombreux cambriolages. Maintenant, le gouvernement leur demande d'infiltrer la pègre pour recueillir des informations...

MEGA FORCE n°4 71%

BUBSY

Plates-Formes 1 joueur Code

Bubsy le chat collectionne les pelotes de laine comme tout bon minou qui se respecte, et c'est ainsi qu'il se retrouve peu à peu dans des pays étranges où les chats ne sont pas très bien vus !

MEGA FORCE n°20 90%

BUCK ROGERS

Aventure 1 joueur

Buck Rogers se réveille en 1995 et le monde a complètement changé. Ses aventures le conduiront dans de nouvelles planètes mais il devra toujours combattre pour rester en vie.

MEGA FORCE n°5 76%

BULLS VS BLAZERS

Simulation de Basket 2 joueurs Code

Deux équipes de 6 joueurs s'affrontent sans relâche sous les yeux vigilants des arbitres. Essayez de vous trouver une place...

MEGA FORCE n°17 81%

BULLS VS LAKERS

Simulation de basket 2 joueurs Code

Six contre six, les joueurs courent dans tous les sens pour arracher la victoire à la dernière seconde !

MEGA FORCE n°10 83%

BURNING FORCE

Shoot'em Up 1 joueur

Assis sur votre moto de l'espace, vous vous lancez contre l'ennemi pour éradiquer massivement les envahisseurs grâce à vos missiles hyper performants.

MEGA FORCE n°4 70%

3615 – MEGAFORCE
Tous les codes ACTION REPLAY et GAME GENIE

CALIFORNIA GAMES

Action — **9 joueurs successivement**

C'est en Floride que se déroulent ces jeux très originaux. Au programme, course de VTT, compétition de skateboard, surf, patins à roulettes...

MEGA FORCE n°4 — **78%**

CAPTAIN AMERICA

Beat'em Up — **2 joueurs**

Devenez un super héros avec Captain America, Ironman, Hawkeye et Vision. Coup de pied, de poing, laser... Faites ce qu'il faut pour repousser l'envahisseur !

MEGA FORCE n°18 — **64%**

CAPTAIN PLANET

Plates-Formes — **1 joueur**

À l'aide de vos différentes armes, nettoyez la planète de toute la pollution et n'en oubliez pas non plus les responsables, qui devront payer un jour ou l'autre !

MEGA FORCE n°15 — **78%**

CASTLEVANIA : THE NEW GENERATION

Plates-Formes — **1 joueur**
Code

Avec John, le tueur de vampires, ou Eric, le maître de lance, partez à la rencontre du Prince des vampires pour le remettre à jamais dans son cercueil.

MEGA FORCE n°26 — **83%**

CENTURION

Stratégie — **1 joueur**

Composez une armée de valeureux soldats et partez à la conquête des terres. Puis créez quelques navires pour partir à la conquête des autres pays...

MEGA FORCE n°2 — **68%**

CHIKI CHIKI BOYS

Plates-Formes — **2 joueurs**

Choisissez Yum ou Momo pour défendre le royaume de Chikiland contre les prétendants au trône. Sur terre ou sur mer, vous ferez parler la foudre par votre épée.

MEGA FORCE n°16 — **85%**

CHUCK ROCK II - SON OF CHUCK -

Plates-Formes — **1 joueur**

Le fils de Chuck Rock part à la recherche de son père... Muni de la massue de son papa, il s'engage dans des pays très dangereux et combat pieuvres, dinosaures et plein d'autres bestioles.

MEGA FORCE n°21 — **94%**

COOL SPOT

Plates-Formes — **1 joueur**

Votre mission est de retrouver vos amies capsules emprisonnées et de les libérer. Sur la plage, dans la cave ou dans la chambre d'enfant, il faudra vous méfier des nombreux pièges...

MEGA FORCE n°18 — **95%**

CORPORATION

Action — **1 joueur**

Infiltrez les laboratoires chimiques pour découvrir ce qui s'y fabrique. Un jeu d'action et d'espionnage qui vous demandera beaucoup de tact.

MEGA FORCE n°11 — **81%**

COSMIC SPACEHEAD

Aventure — **2 joueurs**
Code

Vous n'arrêtez pas d'affirmer que la Terre existe mais personne ne vous croit ! Trouvez le moyen de vous y rendre et de prendre une photo pour le prouver ! Dans la même cartouche, vous trouverez un petit jeu d'action.

MEGA FORCE n°22 — **73%**

CRASH DUMMIES

Action — **1 joueur**

Spin et Slick sont des robots démontables qui peuvent résister aux pires contraintes. Ils vont tenter de libérer le docteur Zub, kidnappé par Junkman pour lui soutirer les secrets du T9000.

MEGA FORCE n°22 — **71%**

CRÜE BALL

Simulation de flipper — **4 joueurs successivement**

Vivez les mêmes émotions qu'avec les flippers de café, dans une ambiance "hard rock" des plus violentes.

MEGA FORCE n°10 — **70%**

CYBORG JUSTICE

Beat'em Up — **2 joueurs**

En cette année de disgrâce 2224, la terre est uniquement peuplée de robots... Choisissez l'arme que vous enclencherez au bout de votre bras et partez au combat.

MEGA FORCE n°16 — **69%**

DARK CASTLE

Plates-Formes — **1 joueur**

Le Roi vous a envoyé pour régler son compte au Chevalier Noir, qui terrorise à lui seul toute la région depuis maintenant trop longtemps !

MEGA FORCE n°3 — **62%**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Simulation de Basket — **2 joueurs**

Cinq contre cinq, vous allez pouvoir jouer avec l'une des quatre équipes présentes dans ce Tournoi. Notez que le terrain est vu en diagonale...

MEGA FORCE n°8 — **85%**

DAVIS CUP WORLD TOUR

Simulation de Tennis — **2 joueurs**
Code

Partez autour du monde et gérez votre carrière en participant à différents Tournois. Découvrez ainsi les 64 meilleurs joueurs mondiaux...

MEGA FORCE n°20 — **87%**

DECAP ATTACK

• MEGA DOSSIER N° 4 •

Plates-Formes — **1 joueur**

Donnez des coups de tête sur les ennemis pour les pétrifier et essayez de remettre les sept îles à leur place d'origine...

MEGA FORCE n°3 — **80%**

DESERT STRIKE

Action — **1 joueur / Code**

Prenez les commandes d'un hélicoptère de combat armé de missiles air-sol, de roquettes et de mitrailleuses, gérez votre niveau de carburant tout en effectuant des missions très diverses.

MEGA FORCE n°5 — **92%**

DJ-BOY

Beat'em Up — **1 joueur**

Petit prodige du roller-skate, Dj-Boy arpente les rues, ce qui déplaît énormément aux habitants. Du coup, sa petit copine a été capturée...

MEGA FORCE n°6 — **74%**

DOUBLE CLUTCH

Simulation de voiture — **2 joueurs**

Participez à des courses automobiles et tentez au fur et à mesure d'améliorer votre véhicule (moteur, freins..) pour remporter la Coupe.

MEGA FORCE n°18 — **75%**

DOUBLE DRAGON 3

Beat'em Up — **2 joueurs**

Visitez cinq pays et distribuez des raclées à tous les voyous nationaux. Coup de pied sauté, coup de poing, etc., mais vous utilisez aussi les armes blanches...

MEGA FORCE n°20 — **69%**

DR ROBOTNIK'S - MEANBEAN MACHINE

Réflexion — **2 joueurs**
Code

Le but du jeu est de rassembler des petits haricots de couleur, pour les faire disparaître avant que l'écran ne soit entièrement rempli. Bien évidemment, il y a certaines règles à respecter !

MEGA FORCE n°24 — **81%**

Carte bleue n° Expire fin

L'INDEX de Mega force

DRAGON'S FURY

Simulation de Flipper — 2 joueurs successivement

La première simulation de flipper sur Megadrive ! Une ambiance démoniaque et complètement maléfique, accompagnée de musiques angoissantes...

MEGA FORCE n°9 — 84%

DRAGON'S REVENGE

Simulation de Flipper — 2 joueurs successivement / Code

La suite de Dragon's Fury ! Encore plus beau, avec plus de monstres, de squelettes et de créatures bestiales. Sans parler des voix digitalisées...

MEGA FORCE n°24 — 84%

E.A. HOCKEY

Simulation de Hockey sur glace — 2 joueurs

La première simulation de hockey sur glace sur Megadrive ! Avec des bastons, des glissades extraordinaires et des buts spectaculaires, c'est le délire assuré.

MEGA FORCE n°2 — 94%

ECCO THE DOLPHIN

• MEGA DOSSIER N° 17/18 •

Action — 1 joueur

La majeure partie de la faune aquatique a disparu des océans. Ecco se lance dans une enquête incroyable, au travers des dix niveaux qui composent ce jeu.

MEGA FORCE n°13 — 94%

ETERNAL CHAMPIONS

Arts Martiaux — 2 joueurs

Parmi les neuf combattants, Shadow, Mitchell, Trident, Rax, Jetta, Larcen, Xavier, Jonathan et Slash, un seul pourra être ressuscité, mais il devra avant tout remporter le tournoi !

MEGA FORCE n°24 — 95%

EUROPEAN CLUB SOCCER

Simulation de football — 2 joueurs

Avec une vue du terrain de 3/4, des joueurs en 3D isométrique et des scrollings multidirectionnels, vous pourrez rencontrer 170 clubs de l'UEFA.

MEGA FORCE n°8 — 74%

EVANDER HOLYFIELD'S R.D.BOXING

Simulation de boxe — 2 joueurs Sauvegarde

Identique dans sa forme à Greatest Heavyweights, Evander n'est pas une copie puisqu'il est sorti bien plus tôt ! Gérez votre carrière de boxeur...

MEGA FORCE n°9 — 72%

EX-MUTANT

Plates-Formes — 1 joueur

2055... La troisième guerre mondiale terminée, les hommes se transforment en mutants sous l'effet des radiations ! Six d'entre eux retrouvent leur forme humaine, ce qui déplaît énormément au maître des mutants qui en kidnappe trois...

MEGA FORCE n°13 — 77%

F 15 STRIKE EAGLE 2

Simulation d'avion — 1 joueur / Code

Aux commandes d'un redoutable F-15, vous débutez votre carrière en effectuant des missions sans grand danger, mais très vite, vous êtes envoyé au casse-pipe !

MEGA FORCE n°22 — 72%

F 22 INTERCEPTOR

Simulation d'avion — 1 joueur

La première simulation de vol sur Megadrive ! Brisez le mur du son à l'assaut de l'ancienne URSS, de la Corée du Nord et de l'Irak ! Des zones très chaudes...

MEGA FORCE n°3 — 79%

F-117

Simulation d'avion — 1 joueur Code

Pilotez le plus impressionnant des avions, le "furtif" ! Embarquez votre armement puis partez dans la nuit pour détruire des bunkers, des convois et bien d'autres objectifs encore !

MEGA FORCE n°23 — 75%

FAERY TALE

Aventure — 1 joueur

Le talisman qui protégeait le village a été volé. Explorez les châteaux, les cimetières, les morts, les caves, rentrez dans les maisons, fouillez les cheminées... Bref, fouillez partout où c'est possible pour retrouver le talisman.

MEGA FORCE n°2 — 82%

FANTASIA

• MEGA DOSSIER N°3 •

Plates-Formes — 1 joueur

Vivez les aventures de Mickey apprenti-sorcier et partez dans des mondes merveilleux, dans la jungle ou même au fond des mers...

MEGA FORCE n°2 — 71%

FANTASTIC DIZZY

Plates-Formes / Aventure — 1 joueur

Ne laissez pas votre copine Daisy se faire transformer en œuf à la coque ! Vous partez à sa recherche et devrez résoudre de nombreuses énigmes...

MEGA FORCE n°21 — 87%

FATAL FURY

Arts Martiaux — 2 joueurs

La lutte pour devenir le meilleur combattant du monde vient de commencer ! Venus des quatre coins du monde, les concurrents s'affrontent, utilisant des techniques hyper secrètes.

MEGA FORCE n°17 — 82%

FATAL LABYRINTH

Action — 1 joueur

Trouvez votre chemin dans un nombre incalculable de salles, réparties sur 30 étages ! Étant truffées de monstres, vous aurez bien du mal à y retrouver la Coupe sacrée...

MEGA FORCE n°2 — 67%

FATAL REWIND

Plates-Formes — 1 joueur

Lâché dans le premier des douze puits de la mort, votre mission sera d'en sortir avant d'y être englouti par un liquide visqueux, ou simplement tué par l'un des nombreux monstres...

MEGA FORCE n°3 — 78%

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Simulation de voiture — 2 joueurs Code

Une vingtaine de circuits pour défier les meilleurs pilotes de F1 ou, encore mieux, un ami (écran partagé) grâce au mode deux joueurs simultanés !

MEGA FORCE n°10 — 70%

FIFA SOCCER

Simulation de Football — 4 joueurs Code

Dans une atmosphère identique à celle d'un vrai match de Coupe du monde, vous retrouverez tous les plaisirs d'envoyer le ballon au fond du filet, de la tête et bien plus encore...

MEGA FORCE n°23 — 80%

FIRE SHARK

Shoot'em up — 1 joueur

À bord d'un biplan suréquipé d'armes fulgurantes, vous sillonnez le ciel à la recherche des forces ennemies. Des explosions garanties !

MEGA FORCE n°4 — 58%

FLASHBACK

• MEGA DOSSIER N° 20 •

Plates-Formes — 1 joueur / Code

Descendu en flammes au-dessus de la jungle, vous partez à l'aventure avec, en poche, un pistolet automatique ainsi qu'un bouclier magnétique...

MEGA FORCE n°15 — 97%

FLICKY

Plates-Formes — 1 joueur

Vous êtes Flicky, l'oiseau bleu, défenseur des pauvres petits poussins, et vous devez les emmener en rang serré hors de danger. Un jeu moraliste !

MEGA FORCE n°2 — 55%

FORMULA ONE

Simulation de voiture — 2 joueurs

Au volant d'une Formule 1, déboulez à fond la caisse au beau milieu des autres participants et défiez un ami grâce au mode deux joueurs simultanés (écran partagé).

MEGA FORCE n°20 — 93%

G.LOC AIR BATTLE

Simulation d'avion — 1 joueur

Dans cette simulation issue d'un jeu d'arcade, vous êtes aux commandes d'un avion de combat ultra-perfectionné.

MEGA FORCE n°13 — 73%

GALAHAD

• MEGA DOSSIER N° 15/16 •

Plates-Formes — 1 joueur

La princesse Lucanna a été kidnappée par Lord Tyeger et aimerait bien être libérée le plus vite possible.

MEGA FORCE n°10 — 82%

GALAXY FORCE 2

Shoot'em Up — 1 joueur

Commandant la flotte d'élite de Junos, vous êtes le seul à pouvoir stopper l'avancée terrible du quatrième Empire, dont le but est de conquérir l'univers tout entier.

MEGA FORCE n°7 — 64%

GAUNTLET IV

Aventure — 4 joueurs / Code

Partez à l'assaut d'un château gardé par quatre tours magiques. Choisissez l'un des quatre personnages pour affronter les fantômes, sorciers, démons et autres dangereux monstres.

MEGA FORCE n°22 — 82%

GENERAL CHAOS

Stratégie — 4 joueurs

Choisissez votre équipe de militaires et votre armement, puis engagez la confrontation... Déplacez vos hommes, ordonnez-leur de tirer... L'art du combat au plus haut degré.

3615 – MEGAFORCE
Des tonnes d'astuces

MEGA FORCE n°20 93%

GEORGE FOREMAN K.O. BOXING

Simulation de Boxe — 2 joueurs Code

Votre boxeur étant vu constamment de dos, vous voyez l'adversaire juste en face de vous et pouvez sans difficulté lui envoyer des pruneaux à travers la figure sans aucune retenue !

MEGA FORCE n°20 89%

GODS

Plates-Formes — 1 joueur / Code

Un valeureux chevalier décide un jour de devenir un Dieu, mais pour cela il doit passer de nombreuses étapes et éliminer des tonnes de monstres.

MEGA FORCE n°23 82%

GOLDEN AXE 2

Beat'em Up — 2 joueurs

Face aux minotaures, squelettes, orques et autres chevaliers, ..., le nain, l'humain et la femme partent affronter le Mal à grands coups de hache et d'épée.

MEGA FORCE n°4 75%

GRAND SLAM TENNIS

Simulation de Tennis — 2 joueurs

Le premier jeu de tennis sur Megadrive ! Jouez sur la surface de votre choix, à un ou deux joueurs...

MEGA FORCE n°10 70%

GREATEST HEAVYWEIGHTS

Simulation de Boxe — 2 joueurs Sauvegarde

L'art de la boxe au plus haut degré ! Avec un réalisme stupéfiant, une atmosphère délirante et une gestion intelligente, c'est l'éclate assurée pour longtemps !

MEGA FORCE n°25 90%

GREENDOG

• MEGA DOSSIER N° 12 •

Plates-Formes — 1 joueur

Secoué par une vague déferlante, Greendog le surfer se relève avec un étrange pendentif accroché au cou. Pour s'en débarrasser, il devra visiter six îles...

MEGA FORCE n°10 82%

GUNSHIP

Action — 1 joueur / Code

Aux commandes d'un superbe hélicoptère, vous partez pour de multiples missions, tantôt pour sauver des hommes, tantôt pour livrer des provisions, tantôt pour détruire des hélicoptères ennemis... C'est la guerre, quoi !

MEGA FORCE n°25 65%

GUNSTAR HEROES

• MEGA DOSSIER N° 24 •

Action — 2 joueurs

Après l'évasion du robot Golden Silver, la vie sur Gunstar 9 a bien changé... Pour remettre un peu d'ordre, deux frères, armés comme jamais, partent au combat.

MEGA FORCE n°22 89%

GYNOUG (WINGS OF WAR)

Shoot'em Up — 1 joueur

Vous faites partie d'une espèce très étrange, qui possède deux grandes ailes permettant de voler à très grande vitesse. En plus, vos armes sont multiples et vos tirs dévastateurs...

MEGA FORCE n°4 90%

HARD DRIVIN'

Simulation de voiture — 1 joueur

Entièrement réalisé en dessins vectoriels, vous pilotez ici une voiture de sport sur des routes très chaotiques et même dans des loopings ! Foncez pour arriver à l'heure.

MEGA FORCE n°4 59%

HAUNTING

Action — 2 joueurs

Maintenant que vous êtes mort, vous pouvez hanter vos assassins en leur jouant plein de tours... Faire tomber un lustre, faire bouger les fauteuils... C'est très rigolo !

MEGA FORCE n°21 85%

HELL FIRE

Shoot'em Up — 1 joueur

À bord du plus foudroyant des vaisseaux spatiaux, dont la puissance de tir n'a pas d'égale, vous décidez de partir au secours des populations menacées par des empaffés d'envahisseurs.

MEGA FORCE n°5 90%

HOOK

Plates-Formes — 1 joueur

Les enfants de Peter ont été capturés par le Capitaine Hook, obligeant Peter à reprendre du service et à retourner sur l'île magique.

MEGA FORCE n°23 75%

INDIANA JONES THE LAST CRUSADE

Plates-Formes — 1 joueur

Indy tente dans cette aventure de résoudre l'énigme du Saint Graal, et se voit obligé de pénétrer dans de sombres grottes et même de courir sur le toit d'un train...

MEGA FORCE n°13 77%

INTERNATIONAL RUGBY

Simulation de Rugby — 2 joueurs Code

Quel plaisir de courir dans l'herbe haute, le ballon à la main et de l'envoyer à nos copains pour qu'ils s'amusent avec nous. En revanche, qu'il est douloureux d'être aussi sauvagement plaqué !

MEGA FORCE n°20 88%

JAMES BOND 007

Plates-Formes — 1 joueur

Vos missions consistent à libérer de jeunes et séduisantes femmes. À croire que les femmes âgées n'en valent pas le coup !

MEGA FORCE n°15 74%

JAMES POND 2 CODENAME ROBOCOD

• MEGA DOSSIER N° 6/7 •

Plates-Formes — 1 joueur

Le petit poisson aux écailles oranges revient pour libérer le palais du jouet de la terrible tyrannie que ses habitants, les pingouins, subissent depuis quelque temps.

MEGA FORCE n°4 87%

JAMES POND 3 (OPÉRATION STARFISH)

Réflexion — 1 joueur / Code

Le docteur MAYBE projette de s'emparer de tout le fromage du monde. Pour l'en empêcher, vous arrivez sur la planète avec votre équipement du parfait agent secret au grand complet.

MEGA FORCE n°22 90%

JEWEL MASTER

Plates-Formes — 1 joueur

Retrouvez les seuls joyaux capables de restaurer l'ordre et l'harmonie dans votre pays. Utilisez toute votre magie pour vaincre les nombreux ennemis...

MEGA FORCE n°4 72%

JOE MONTANA '93

Simulation de Football américain — 2 joueurs

Avec des digits vocales incroyables, vous vous croirez au cœur de l'action !

MEGA FORCE n°13 69%

JOE MONTANA 2

Simulation de Football américain — 2 joueurs

Placages, percées foudroyantes, courses haletantes et passes prodigieuses seront les ingrédients de ces matchs vus en scrolling horizontal.

MEGA FORCE n°4 83%

JOHN MADDEN FOOTBALL 92

Simulation de Football américain — 4 joueurs / Sauvegarde

Avec les 28 équipes du Superbowl 1991, vous allez passer d'agréables moments. Choisissez votre tactique et priez pour ne pas être saqué !

MEGA FORCE n°4 84%

JOHN MADDEN FOOTBALL 93

Simulation de Football américain — 2 joueurs

Si vos baskets sont bien accrochées à vos pieds et votre tête à vos épaules, essayez donc de poser un pied au milieu de ces mastodontes qui foncent tête la première...

MEGA FORCE n°12 84%

JOHN MADDEN N.F.L' 94

Simulation de Football américain — 4 joueurs / Sauvegarde

Jetez-vous, ou perfectionnez-vous, dans ce sport de brutes, grâce aux conseils de John Madden lui-même ! Avec des techniques hyper ingénieuses pour balayer la défense adverse...

MEGA FORCE n°22 78%

JORDAN VS BIRD

Simulation de Basket — 2 joueurs

Mickael Jordan, la star du Championnat américain de basket-ball, va vous donner quelques leçons dans ces matchs "un contre un". Au fait, Jordan s'est mis au Base-ball, alors à quant la simulation ?

MEGA FORCE n°6 75%

L'INDEX de Mega force

JUNGLE STRIKE

• MEGA DOSSIER N° 23 •

Action — 1 joueur / Code

Que ce soit en hélicoptère, aux commandes d'un F-117, à bord d'un hovercraft ou simplement en moto, vous devrez toujours faire preuve de talent pour réussir vos missions.

MEGA FORCE n°18 — 93%

JURASSIC PARK

Plates-Formes — 1 joueur / Code

Soyez dinosaure ou simple humain, et vivez des aventures inoubliables sur cette île magique... Avec de nombreuses armes, vous parviendrez peut-être à assurer votre protection ?

MEGA FORCE n°21 — 80%

KID CHAMELEON

• MEGA DOSSIER N° 8 •

Plates-Formes — 2 joueurs

Étrangement catapulté à l'intérieur même d'un jeu vidéo, le Kid devra utiliser au mieux toutes les armures à sa disposition pour retrouver le responsable de cette mauvaise plaisanterie.

MEGA FORCE n°6 — 91%

KING OF THE MONSTERS

Action — 2 joueurs

Des monstres s'approchent de la ville et risquent de tout détruire, alors partez à leur rencontre. Combattez-les mais évitez de tout détruire autour de vous !

MEGA FORCE n°19 — 65%

KING'S BOUNTY

Aventure — 1 joueur / Code

Constituez une troupe de mercenaires, en les choisissant parmi des druides, des drysades, des dragons ou des vampires, puis allez rechercher le sceptre perdu. De la magie à tout va !

MEGA FORCE n°2 — 84%

KLAX

Réflexion — 2 joueurs

Regardez bien les briques de couleur qui arrivent sur le tapis roulant, puis empilez-les par couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale, pour gagner plein de points.

MEGA FORCE n°3 — 88%

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Réflexion — 1 joueur

Les rats ont envahi les quatre coins de votre maison ! Débusquez-les puis dirigez-les tout droit vers l'un de vos pièges. Que c'est difficile !

MEGA FORCE n°14 — 89%

LANDSTALKER

Aventure — 1 joueur / Sauvegarde

Les trésors ne sont pas si faciles à découvrir, même pour le plus doué des aventuriers. Nigel rencontrera d'étranges créatures sur cette île, perdue au milieu de l'océan...

MEGA FORCE n°22 — 94%

LEMMINGS

Réflexion — 2 joueurs / Code

Ne laissez pas ces petites bêtes mourir aussi bêtement, alors aidez-les du mieux possible pour qu'elles retrouvent leur maison. Parfois, il faudra tout de même en sacrifier une ou deux...

MEGA FORCE n°12 — 87%

LHX ATTACK CHOPPER

Simulation d'hélicoptère — 1 joueur

Prenez le manche du terrible hélicoptère de combat, le LHX, et engagez les hostilités face aux chars, aux avions et aux soldats. Equipé de trois types d'armes, vous n'avez rien à craindre...

MEGA FORCE n°10 — 68%

LOTUS II

Simulation de voiture — 2 joueurs

Choisissez l'une des trois voitures disponibles et allez jusqu'à créer de toutes pièces votre propre circuit, en en déterminant même le climat ! Avec un ami, la course sera encore plus excitante.

MEGA FORCE n°23 — 71%

LOTUS TURBO CHALLENGE

Simulation de voiture — 2 joueurs

Au volant d'une superbe voiture de course, lancez un défi à votre meilleur ami et essayez de passer l'arrivée avant lui sans laisser trop de gomme sur le bitume !

MEGA FORCE n°12 — 70%

MAC DONALD GLOBAL GLADIATORS

• MEGA DOSSIER N° 22/23 •

Plates-Formes — 1 joueur

La pollution est un réel danger, vous le savez ! Devenez, l'espace d'une partie, le protecteur de la nature dans ce jeu écologique...

MEGA FORCE n°15 — 96%

MAC DONALD TREASURE LAND

Plates-Formes — 1 joueur / Code

Ronald a découvert le morceau d'une carte de trésor et part à la recherche des autres parties, détenues par d'étranges créatures.

MEGA FORCE n°26 — 86%

MARBLE MADNESS

Action — 1 joueur

Dans ce jeu, vous guidez une petite sphère le long d'un chemin tortueux, en évitant de la faire tomber dans les nombreux pièges. Non conseillé aux cardiaques !

MEGA FORCE n°4 — 79%

MAZIN' WARS

Beat'em Up — 2 joueurs

En 1999, les forces dirigées par le monstrueux Godkaiser ont attaqué la planète Terre. Camouflé sous une armure et équipé d'une gigantesque épée, vous tentez de repousser les envahisseurs.

MEGA FORCE n°19 — 90%

MEGALOMANIA

Stratégie — 1 joueur / Code

Les gens en veulent toujours plus, plus de pouvoir, plus de terres... Pas étonnant alors, qu'ils se livrent un combat farouche pour devenir les maîtres des nouvelles planètes !

MEGA FORCE n°14 — 90%

MERCS

Action — 1 joueur

Le Président vient de disparaître, enlevé par une bande de terroristes. En tant que membre de la brigade spéciale des bérets verts, vous êtes envoyé à son secours.

MEGA FORCE n°3 — 80%

MICKEY & DONALD WORLD OF ILLUSION

• MEGA DOSSIER N° 1 •

Plates-Formes — 1 joueur

Mickey et Donald veulent jouer les apprentis magiciens et finiront dans de sales draps ! Prisonniers dans le royaume de la magie, ils devront retrouver le chemin de la maison.

MEGA FORCE n°12 — 92%

MICRO MACHINES

Action — 2 joueurs

Une course de petites voitures en tout genre, de bateaux, d'hélicoptères et de tanks, dans des décors amusants (table de cuisine, bain, table de billard...).

MEGA FORCE n°19 — 78%

MIG 29

Simulation d'avion — 1 joueur / Code

Piloter un MIG 29 est maintenant à votre portée, mais vos missions seront dangereuses et vous devrez embarquer l'armement adéquat avant chaque décollage...

MEGA FORCE n°20 — 84%

MIGHT AND MAGIC

Aventure — 1 joueur

Un véritable jeu de rôles, dans lequel vous dirigez huit personnages, tous différents. Des armes par centaines, des objets magiques en abondance et des monstres dans tous les coins...

MEGA FORCE n°2 — 76%

MORTAL KOMBAT

Arts Martiaux — 2 joueurs

Ne vous y aventurez pas sans assurance-vie, car les techniques y sont terriblement meurtrières. Gagner ou mourir, il faut choisir !

MEGA FORCE n°20 — 94%

MUHAMMAD ALI (HEAVYWEIGHT BOXING)

Simulation de boxe — 2 joueurs, Code / Sauvegarde

Enfermé entre quatre cordes, vous allez déguster ! Des déplacements autour du ring ne suffiront pas ; il faudra se battre vraiment pour rester debout.

MEGA FORCE n°18 — 86%

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Simulation de Football américain — 2 joueurs

Déjà assez violent et spectaculaire en temps normal, c'est maintenant "explosant" ! La preuve, les joueurs peuvent tomber des limites du terrain et se volatiliser dans des gouffres...

MEGA FORCE n°19 — 81%

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Simulation de Hockey sur glace — 4 joueurs / Code

Imaginez ce que sera le sport dans quelques années ! Avec des brutes avides de sang et de violence, qui emploieront tous les moyens imaginables pour remporter la victoire... Un vrai carnage !

MEGA FORCE n°26 — 84%

NBA ALL STAR CHALLENGE

Simulation de Basket — 2 joueurs

Découvrez les meilleurs basketteurs, dans la discipline la plus délicate du basket : les tirs au panier de 1 ou 3 points. Le tournoi est des plus coriaces !

MEGA FORCE n°21 — 74%

NBA JAM

Simulation de Basket — 4 joueurs, Code

Deux contre deux, les matchs sont littéralement "explosants" et même la balle finit par s'enflammer ! Un spectacle hallucinant de smashes en tout genre...

MEGA FORCE n°26 — 85%

3615 – MEGAFORCE
24h sur 24h

NBA SHOWDOWN

Simulation de Basket — 4 joueurs, Sauvegarde

Voici la plus réaliste et la plus fidèle simulation de basket ! À quatre joueurs, c'est tout simplement quatre fois plus agréable, et avec toutes ces équipes, c'est du délire !

MEGA FORCE n°26 — 88%

NHLPA HOCKEY'93

Simulation de Hockey sur glace — 2 joueurs

Retrouvez toutes les stars du Hockey grâce aux 26 équipes disponibles, dont le Canada ! Admirez le comportement agressif de chaque joueur et leur technique remarquable.

MEGA FORCE n°11 — 86%

NHLPA HOCKEY'94

Simulation de Hockey sur glace — 4 joueurs

En attendant l'hiver, les boules de neige et le verglas, laissez-vous tenter par une magnifique patinoire où les joueurs n'hésitent pas à se battre comme des chiffonniers.

MEGA FORCE n°21 — 90%

NINJA GAIDEN

Beat'em Up — 1 joueur

Ryu, le ninja bleu, va faire mordre la poussière à ses ennemis fétiches, les voyous en jeans, ceux en tee-shirts noirs et ceux dont le visage est camouflé derrière un masque de hockeyeur pour ne pas effrayer les vieilles dames...

MEGA FORCE n°13 — 80%

NORMY BEACHBABE-O-RAMA

Plates-Formes — 1 joueur

Alors que Normy matait en douce six jeunes filles sur la plage, les voilà toutes enlevées par une soucoupe volante ! Normy se transforme alors en super héros et part à leur secours...

MEGA FORCE n°26 — 50%

OLYMPIC GOLD

Simulation J.O. — 4 joueurs

Découvrez sept épreuves fantastiques, comme le 200 mètres nage libre, le saut à la perche, la course à pied, le plongeon, le lancer du poids, le tir à l'arc et le 110 mètres haies !

MEGA FORCE n°7 — 83%

OUT RUN

Simulation de voiture — 1 joueur

Au volant de votre superbe Ferrari Testarossa, traversez quinze paysages tous plus dangereux les uns que les autres avec, comme passagère, une adorable blonde !

MEGA FORCE n°3 — 86%

OUT RUN 2019

Simulation de voiture — 1 joueur, Sauvegarde

En 2019, les voitures n'ont plus rien de commun avec celles d'aujourd'hui, et les courses non plus, d'ailleurs ! Cascades assurées...

MEGA FORCE n°16 — 74%

PACMANIA

Action — 1 joueur

Monsieur Pacman se retrouve face à de nombreux fantômes, alors qu'il arpente les labyrinthes à la recherche de succulentes pastilles de vitamines !

MEGA FORCE n°5 — 77%

PAPERBOY

Action — 2 joueurs successivement

Dur, dur, d'être livreur de journaux au guidon de son vélo ! Les trottoirs sont remplis d'embûches, et ne parlons pas de la route où les voitures foncent à l'aveuglette....

MEGA FORCE n°6 — 30%

PAPERBOY 2

Action — 2 joueurs successivement

Devenez livreur de journaux dans une charmante ville et parcourez les rues au guidon de votre super vélocross... Lancez les journaux de toutes vos forces pour atteindre les boîtes aux lettres.

MEGA FORCE n°16 — 25%

PELÉ

Simulation de Football — 2 joueurs

Choisissez votre équipe parmi les 32 disponibles dans le monde entier et participez aux plus prestigieux Tournois de la planète ! Avec Pelé...

MEGA FORCE n°25 — 68%

PGA EURO TOUR

Simulation de Golf — 4 joueurs successivement / Sauvegarde

Engagez-vous sur l'un des cinq parcours proposés, utilisez au mieux les 14 clubs que vous emportez dans votre sac et défiez les dix plus grands golfeurs européens...

MEGA FORCE n°26 — 92%

PGA TOURNAMENT GOLF 2

Simulation de golf — 4 joueurs successivement / Sauvegarde

Encore plus de parcours, dessinés dans des paysages luxuriants où vous rencontrerez des arbres, des étendues d'eau et des bacs de sable !

MEGA FORCE n°16 — 86%

PHANTASY STAR 3

• MEGA DOSSIER N° 11 •

Aventure — 1 joueur

Le jour était venu pour vous, Rhys, d'épouser la mystérieuse Maia lorsque surgit soudain un dragon qui vous l'arracha des mains. Ainsi commence la première des sept aventures qui vous sont proposées...

MEGA FORCE n°2 — 93%

PHELIOS

Shoot'em Up — 1 joueur

Apollon enfourche son cheval pour se rendre au palace de Typhon où la déesse Artémis est gardée prisonnière. Survolant maints paysages, Apollon affronte, au moyen d'armes destructrices, des centaines d'ennemis.

MEGA FORCE n°3 — 76%

PINK PANTHER PINK GOES TO HOLLYWOOD

Plates-Formes — 1 joueur

La Panthère rose se retrouve plongée dans un monde à la "Chérie, j'ai rétréci les gosses", et se balade ainsi de studio en studio dans des décors tirés de grandes productions.

MEGA FORCE n°26 — 86%

PIT-FIGHTER

Arts Martiaux — 2 joueurs

Participez à un fabuleux Tournoi clandestin qui réunit les sommités du combat dans le monde entier. Lutte, Judo, Kung-fu, Karaté, Boxe Taï... plusieurs disciplines vont s'affronter !

MEGA FORCE n°6 — 30%

POWER CHALLENGE (J.NICKLAU'S GOLF)

Simulation de Golf — 4 joueurs successivement / Code

Avec les conseils de Jack Nicklaus, vous devriez compléter les parcours sans trop de difficultés, mais vous n'êtes pas seul dans le Tournoi !

MEGA FORCE n°21 — 60%

POWER MONGER

Stratégie — 1 joueur / Sauvegarde

Le malheur a voulu que votre Royaume soit anéanti. Voilà pourquoi, aidé d'un petit groupe de partisans qui vous sont totalement dévoués, vous tentez de vous reconstruire un Royaume par la force et la ruse...

MEGA FORCE n°14 — 90%

PREDATOR 2

Action — 1 joueur

Une double mission vous attend : libérer les otages retenus par une bande de truands, puis affronter le Predator dans une suite de combats acharnés.

MEGA FORCE n°11 — 78%

PRINCE OF PERSIA

Plates-Formes — 1 joueur / Code

Jaffar le vizir ne peut supporter que la princesse soit amoureuse de vous. Il vous enferme dans le donjon, et vous devez maintenant vous en sortir au plus vite, car dans une heure la princesse sera obligée de l'épouser.

MEGA FORCE n°25 — 88%

PUGGSY

Plates-Formes / Réflexion — 1 joueur

Puggsy s'est écrasé sur une planète habitée par des chats, et leur chef a entièrement démonté son vaisseau pour l'analyser. Pour repartir, Puggsy devra retrouver tous les morceaux...

MEGA FORCE n°20 — 88%

QUACK SHOT

Plates-Formes — 1 joueur

Donald découvre un livre sur lequel est inscrite la phrase "Le grand trésor du Roi Garuzia". À partir de cet instant, une grande aventure commence, avec l'aide de Riri, Fifi et Loulou.

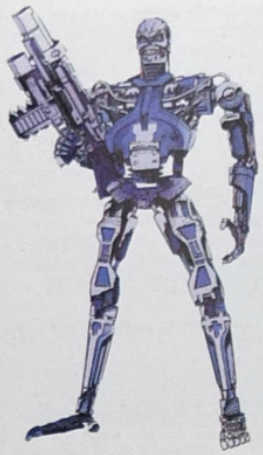
MEGA FORCE n°3 — 89%

LES ILLUSTRATIONS CONTENUES DANS CES PAGES NE SONT PAS CONTRACTUELLES

❑ Carte bleue n° Expire fin

❑ Je veux recevoir le catalogue Cheeper, et j'indique mes coordonnées ci-dessus

L'INDEX de Mega force



RANGER X

Action — 1 joueur

Les Rahuna viennent d'attaquer le Conseil des systèmes des galaxies libres, basé à Homeworld. Vous êtes chargé d'éliminer l'artillerie ennemie et d'évacuer la salle du Conseil.

MEGA FORCE n°22 — 85%

RINGS OF POWER

Aventure — 1 joueur, Sauvegarde

Vous êtes un jeune étudiant en sorcellerie et décidez de partir à la recherche des Anneaux du Pouvoir. Dans ce jeu, vous contrôlez plusieurs personnages.

MEGA FORCE n°5 — 72%

RISKY WOODS

Plates-Formes — 1 joueur

Les singes de votre pays ont été transformés en pierres par les troupes de Draxos ! Vous, Rohan, décidez d'intervenir, l'épée à la main et l'armure au corps...

MEGA FORCE n°12 — 76%

ROAD RASH

Simulation de Motos — 2 joueurs successivement

Sur deux roues, c'est encore plus difficile de garder l'équilibre et pourtant, cela ne vous empêchera pas de faire des acrobaties et de distribuer des coups aux autres concurrents !

MEGA FORCE n°3 — 86%

ROAD RASH 2

Simulation de Motos — 2 joueurs

Traversez les "States" sur le dos de votre bécane et ne laissez personne vous doubler. Coup de poing, coup de chaîne de vélo et le tour est joué. Soyez le plus violent possible !

MEGA FORCE n°12 — 87%

ROBOCOP 3

Plates-Formes — 1 joueur

Votre ville est en danger ! L'OCP fait encore parler d'elle et en plus, des japonais ont fait venir leur "Robocop" national, un ninja... Ne vous laissez pas faire.

MEGA FORCE n°20 — 68%

ROBOCOP VS TERMINATOR

Plates-Formes — 1 joueur

Robocop affronte des Terminator en série dans le combat le plus colossal jamais engagé. Avec huit armes hyper puissantes, vous risquez de faire un vrai carton...

MEGA FORCE n°23 — 92%

ROCKET KNIGHT

Plates-Formes — 1 joueur

Direction le château de votre fiancée, où elle est gardée prisonnière... Grâce à vos turbo-fusées, vous surmontez les plus dangereux obstacles, et à l'aide de votre puissante épée, vous réglez le compte de tous vos ennemis.

MEGA FORCE n°20 — 97%

ROLLING THUNDER 2

Plates-Formes — 2 joueurs

Une organisation criminelle a entrepris de dévier tous les satellites terrestres de leur orbite. En tant qu'agent secret international, vous êtes envoyé pour régler cette affaire.

MEGA FORCE n°12 — 83%

ROLO TO THE RESCUE

Plates-Formes — 1 joueur

Rolo, le petit éléphant, a réussi à s'échapper du zoo de l'horrible McSmiley, et tente maintenant de retrouver ses parents auxquels il a été arraché !

MEGA FORCE n°13 — 77%

SENSIBLE SOCCER

Simulation de Football — 2 joueurs, Code

La simulation qui vous fera oublier l'élimination de la France en Coupe du monde... Des petits joueurs, pour une meilleurs vision du jeu !

MEGA FORCE n°23 — 86%

SHADOW OF THE BEAST

Plates-Formes — 1 joueur

Enfoncez-vous dans des décors aussi cruels que merveilleux, tout en évitant les nombreux pièges. Votre vengeance se trouve au bout du chemin...

MEGA FORCE n°3 — 80%

SHADOW OF THE BEAST 2

• MEGA DOSSIER N° 7 •

Plates-Formes — 1 joueur

Maletoth a envoyé Zelek à la recherche de votre sœur pour l'enlever. Vous voici reparti pour des aventures toujours plus périlleuses...

MEGA FORCE n°12 — 84%

SHINING FORCE

Aventure — 1 joueur, Sauvegarde

Vous ne pouvez pas accepter que cette brute de Dark Sol fasse régner la terreur dans le pays de Runfaust ! Rassemblez vos amis et partez à l'aventure...

MEGA FORCE n°18 — 95%

SHINING IN THE DARKNESS

• MEGA DOSSIER N° 19 •

Aventure — 1 joueur

Votre père, ainsi que la fille du Roi, ont tous deux disparus. Sur ordre du Roi, vous partez à leur recherche après avoir complété votre équipement...

MEGA FORCE n°3 — 90%

SIDE POCKET

Simulation de Billard — 2 joueurs successivement

Un jeu de billard dont le but est de pousser les boules dans les trous avec la queue. Tout ce qu'il y a de plus naturel... Une épreuve de précision !

MEGA FORCE n°14 — 80%

SKITCHIN'

Simulation de Roller — 2 joueurs, Code

Participez aux courses de roller, organisées dans tous le pays. Accroché aux véhicules, vous foncez à vive allure, parfois même tout droit vers l'hôpital !

MEGA FORCE n°25 — 85%

SNAKE RATTLE N'ROLL

Plates-Formes — 2 joueurs

L'histoire de deux petits serpents, qui devront manger sans cesse pour réussir à passer les niveaux. Les gourmands ont du pain sur la planche !

MEGA FORCE n°22 — 85%

SONIC

• MEGA DOSSIER N° 2 •

Plates-Formes — 1 joueur

Voyez qui se pointe à l'horizon ! Regardez de plus près, c'est un hérisson... Voici Sonic, la mascotte de Sega, et aussi votre héros préféré.

MEGA FORCE n°1 — 94%

SONIC 2

• MEGA DOSSIER N° 16 •

Plates-Formes — 2 joueurs

Le plus valeureux des hérissons, Sonic, ne cessera jamais de nous étonner. Avec sa super vitesse, il échappe à bon nombre de dangers. Quel talent !

MEGA FORCE n°11 — 94%

SONIC 3

Plates-Formes — 2 joueurs, Sauvegarde

Les toutes dernières aventures de Sonic ! Accompagné de son Ami Tails le renard, tous deux forment une superbe équipe...

MEGA FORCE n°25 — 97%

SONIC SPINBALL

Plates-Formes — 4 joueurs successivement

Retrouvez les rubis volés qui ont été dispersés dans de gigantesques flippers... Sonic en attrape un mal de tête épouvantable !

MEGA FORCE n°22 — 91%

SPEEDBALL 2

Simulation sportive — 2 joueurs

Dans le même genre que le hand-ball, voici une version plus sauvage avec une boule en métal au lieu d'un ballon ! Attention les coups...

MEGA FORCE n°11 — 72%

SPIDERMAN

Plates-Formes — 1 joueur

Kingpin vient de poser une bombe qui explosera dans vingt-quatre heures, et Venom a enlevé votre fiancée. Sautez dans votre uniforme et rétablissez un peu d'ordre !

MEGA FORCE n°1 — 80%

SPIDERMAN AND THE X-MEN

Plates-Formes — 1 joueur

Vous, Spiderman, devez libérer vos quatre compagnons puis vous évader tous ensemble. Accroché à votre toile d'araignée ou agrippé au plafond, vous êtes le plus agile de tous !

MEGA FORCE n°22 — 85%

SPLATTER HOUSE 2

Plates-Formes — 1 joueur / Code

Vous aimez le sang et les monstres gluants ? Oui, alors en avant... À coups de barre à mine ou de fusil à pompe, frayez-vous un chemin pour retrouver votre copine !

MEGA FORCE n°9 — 84%

STAR FLIGHT

Action — 1 joueur

Visitez des centaines de planètes à la recherche de la Terre... Vous aurez besoin d'un équipage, d'un bon vaisseau et de quelques armes pour assurer votre protection pendant le vol.

MEGA FORCE n°2 — 61%

STEEL EMPIRE

Shoot'em Up — 1 joueur

Vous faites partie de la troupe d'interception de la planète Silverhead, et intervenez pour éviter d'être envahi par vos voisins, habitant la planète Motorhead.

MEGA FORCE n°9 — 69%

STEEL TALONS

Simulation d'Hélicoptère — 1 joueur

Le manche à la main, vous ne faites plus qu'un avec votre machine, mais face aux nombreux ennemis, votre tâche sera ardue. En avant les sensations fortes.

MEGA FORCE n°16 — 45%

STREET FIGHTER 2' S.C.ED.

Arts Martiaux — 2 joueurs

Faut-il vous préciser de quoi il s'agit ? Rappelons que les huit meilleurs combattants sont prêts, que les quatre derniers Boss aussi et qu'il ne manque plus que vous parmi ces vedettes !

MEGA FORCE n°21 — 95%

STREETS OF RAGE

Beat'em Up — 2 joueurs

Les magasins sont pillés et la violence est monnaie courante dans votre ville, jusqu'au jour où trois jeunes policiers ont décidé de mettre un peu d'ordre !

MEGA FORCE n°2 — 92%

STREETS OF RAGE 2

Beat'em Up — 2 joueurs

Blaze et Axel doivent retrouver leur ami Sam dans les rues dangereuses de la ville. Pour leur venir en aide, deux autres amis se sont joints à eux, il s'agit de Max et Eddie...

MEGA FORCE n°13 — 82%

STRIDER 2

Plates-Formes — 1 joueur

Votre bien-aimée est retenue prisonnière et vous, comme tout bon chevalier, devez partir à son secours. Passé maître dans l'art du maniement du sabre, vous foncez, tranchant tout sur votre passage.

MEGA FORCE n°18 — 86%

SUNSET RIDERS

Plates-Formes — 2 joueurs

Dans l'Ouest sauvage des Etats-Unis, une seule loi règne, celle du colt ! Instrument vital à cette époque, vous ne vous en séparez jamais. Heureusement, car vous allez en avoir besoin...

MEGA FORCE n°16 — 90%

SUPER FANTASY ZONE

Shoot'em Up — 1 joueur

Anéantir une citrouille ou une truite en fin de tableau ? Ne parlons pas des diverses fleurs, des marmites enchantées et autres trucs bizarres ou délirants de ce jeu original...

MEGA FORCE n°12 — 83%

SUPER HYDLIDE

Aventure — 1 joueur

Retrouvez tous les livres et affrontez les démons en personne dans chacun des mondes visités. Un scénario très intéressant...

MEGA FORCE n°5 — 80%

SUPER KICK OFF

Simulation de Football — 2 joueurs

La légende du football, disponible sur votre Megadrive. Vissez vos crampons, car ça va dégager. Au fait, c'est par où qu'on tire ?

MEGA FORCE n°17 — 70%

T.M.N.T. : THE HYPERSTONE HEIST

Beat'em Up — 2 joueurs

Les tortues savent se défendre et se faire respecter. Schredder n'a qu'à bien se tenir ! Parcourez les rues et les égouts pour nettoyer la ville.

MEGA FORCE n°16 — 90%

T.M.N.T.: TOURNAMENT FIGHTERS

Arts Martiaux — 2 joueurs

Les tortues sont dans tous leurs états ! Armées jusqu'aux dents, elles livrent combat avec leurs éternels ennemis. Une épreuve de voltige, haute en action !

MEGA FORCE n°22 — 87%

TALESPIN

Plates-Formes — 2 joueurs

Pour remporter la victoire sur le tigre Shere Khan, vous, Baloo, devez effectuer un parcours en sept jours, qui vous conduira en de multiples lieux...

MEGA FORCE n°13 — 84%

TALMIT'S ADVENTURE

Plates-Formes — 1 joueur

Les trois fées qui gardaient la princesse Peppermint se sont faites enlever par l'ignoble Mowle the mole, un sorcier mi-rat, mi-loup. Vous décidez d'intervenir !

MEGA FORCE n°9 — 83%

TAZMANIA

• MEGA DOSSIER N° 10 •

Plates-Formes — 1 joueur

Poussé par une énorme faim, vous partez à l'aventure, vers une île où les œufs sont assez gros pour vous nourrir pendant des jours. Vous ne saviez pas qu'elle était habitée par d'étranges créatures...

MEGA FORCE n°8 — 85%

TECHNOCLASH

Action — 1 joueur / Code

Après avoir repoussé une force étrange de votre monde, vous avez été en même temps catapulté dans le sien. Maintenant, vous devez retrouver la bonne façon de repartir !

MEGA FORCE n°20 — 80%

TECMO WORLD CUP

Simulation de Football — 2 joueurs / Code

Depuis tout petit, vous vous entraîniez au football avec votre frère, rêvant à ce que vous feriez plus tard. Aujourd'hui, vous jouez dans la même équipe nationale...

MEGA FORCE n°19 — 76%

THE ADDAMS FAMILY

Plates-Formes — 1 joueur / Code

C'est dans une très ancienne demeure, que la famille Addams vit depuis toujours. À force d'efforts, ils ont amassé une grande fortune, cachée quelque part dans leur maison...

MEGA FORCE n°22 — 87%

THE FLINTSTONES

Plates-Formes — 1 joueur

À force d'être si gentil, vous vous retrouvez toujours dans de drôles de situations. Soit pour rechercher l'hameçon de votre meilleur ami, soit pour retrouver le ruban à cheveux de votre bien-aimée !...

MEGA FORCE n°19 — 70%

THE IMMORTAL

• MEGA DOSSIER N° 5 •

Action — 1 joueur

Votre Grand Maître a été fait prisonnier dans une sombre tour inaccessible. Vous seul pouvez l'en libérer, alors vous partez avec votre bâton et votre épée...

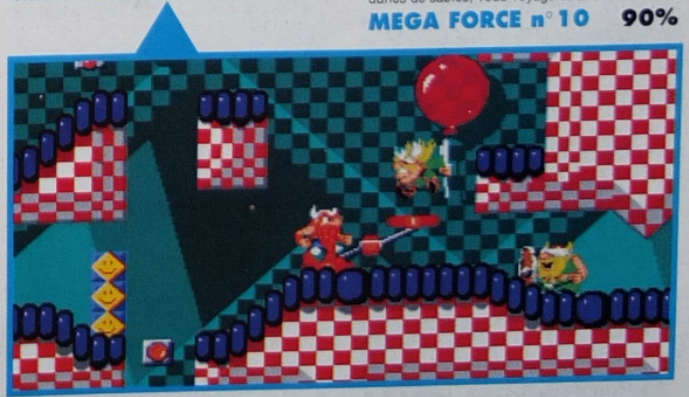
MEGA FORCE n°3 — 90%

THE LOST VIKINGS

Plates-Formes / Réflexion — 2 joueurs Code

L'union fait la force ! Avec vos deux autres compagnons, vous formez une équipe d'enfer mais si l'un de vous trouve la mort, les autres n'ont aucune chance de s'en sortir !

MEGA FORCE n°26 — 90%



THE MENACER

Tir — 1 joueur

Livrée à l'origine avec le Menacer, cette cartouche regroupe six jeux de tir variés, qui feront appel à vos réflexes ainsi qu'à votre plus grande concentration. Les chasseurs devraient aimer !

MEGA FORCE n°13

THE OTTIFANTS

Plates-Formes — 1 joueur / Code

Vous êtes un petit éléphant égaré et votre vœu le plus cher est de retrouver vos parents. À l'aide de votre petite trompe, tout devrait bien se passer !

MEGA FORCE n°23 — 77%

THE SUPER SHINOBI 2

Plates-Formes — 1 joueur

Votre maître, assassiné dans les circonstances que vous connaissez, était un très bon professeur. Maintenant, vous êtes le meilleur ninja du monde mais pour combien de temps encore ?

MEGA FORCE n°20 — 89%

THE TERMINATOR

• MEGA DOSSIER N° 11 •

Plates-Formes — 1 joueur

Vêtu d'une gabardine, vous y cachez secrètement votre fusil à canon scié qui peut arroser de balles tout ce qui se trouve autour de vous. Quelle efficacité !

MEGA FORCE n°9 — 83%

THE TERMINATOR 2

Tir — 1 joueur

Le Menacer sur l'épaule, rien ne peut plus vous arrêter ! Explosez tout ce qui se présente dans votre viseur...

MEGA FORCE n°13 — 76%

THUNDER FORCE 3

Shoot'em Up — 1 joueur

ORN, l'ordinateur fou créé par les humains il y a bien longtemps, s'est mis en tête de détruire ses concepteurs. Intervenez pour lui couper le jus !

MEGA FORCE n°2 — 89%

THUNDER FORCE 4

Shoot'em Up — 1 joueur

Attention les yeux, ça va exploser ! Il faut avouer que vous avez une panoplie d'armes impressionnante... Des montagnes à la mer, des nuages aux dunes de sables, vous voyagerez à fond la caisse.

MEGA FORCE n°10 — 90%

LES ILLUSTRATIONS CONTENUES DANS CES PAGES NE SONT PAS CONTRACTUELLES

❑ Carte bleue n° Expire fin

❑ Je veux recevoir le catalogue Cheeper, et j'indique mes coordonnées ci-dessus

L'INDEX de Mega force

TINY TOON

• MEGA DOSSIER N° 21/22 •

Plates-Formes — 1 joueur / Code

Montana Max vient de vous voler la carte du trésor et de capturer trois Tiny Toon ! Vous, Buster, partez à leur recherche...

MEGA FORCE n°17 — 88%

TOEJAM & EARL

Action — 2 joueurs

Malheur ! Votre vaisseau s'est écrasé et les morceaux en sont dispersés un peu partout sur la planète. Retrouvez-les pour rentrer chez vous...

MEGA FORCE n°2 — 88%

TOEJAM &EARL 2 : PANIK ON FUNKOTRON

Plates-Formes — 2 joueurs / Code

Les terriens débarquent sur votre planète et font un vacarme infernal ! Retrouvez-les et renvoyez-les là d'où ils viennent...

MEGA FORCE n°24 — 84%

TOKI

• MEGA DOSSIER N° 9 •

Plates-Formes — 2 joueurs

Votre tendre bien-aimée a été capturée et vous-même, transformé en singe ! Dès lors, votre tâche s'en trouve encore plus pénible...

MEGA FORCE n°5 — 86%

TURBO OUT RUN

Simulation de Voitures — 1 joueur

De New-York à Los Angeles, la route est longue et les embûches nombreuses (désert, neige...). Une course à 300 Km/heure !

MEGA FORCE n°7 — 74%

TWO CRUDE DUDES

Beat'em Up — 2 joueurs

New-York a été entièrement détruite par la guerre nucléaire. Vous, Biff et Spike, devez faire régner la loi par la seule force de vos poings !

MEGA FORCE n°14 — 71%

TWO TRIBES - POPULOUS II

Stratégie — 1 joueur / Code

Contrôlez les populations, la végétation, le feu, l'eau, la terre et l'air, et devenez l'égal des Dieux pour avoir votre place sur le Mont Olympe.

MEGA FORCE n°21 — 85%

ULTIMATE SOCCER

Simulation de Football — 2 joueurs

Football en plein air ou en salle, options par dizaines, le ballon rond fait la une, avec Sonic comme mascotte !

MEGA FORCE n°20 — 87%

USA TEAM

Simulation de Basket — 2 joueurs

Cinq contre cinq, les rencontres sont extrêmement disputées. Posez le pied sur le parquet et affrontez les meilleurs joueurs des plus impressionnantes équipes.

MEGA FORCE n°9 — 82%

VIRTUAL PINBALL

Simulation de Flipper — 4 joueurs successivement / Sauvegarde / Code

Créez vos propres flippers de toutes pièces, avec des éléments très variés ! Original, passionnant et inédit...

MEGA FORCE n°22 — 70%

WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

Aventure — 1 joueur

Plusieurs éclaireurs furent envoyés mais aucun ne revint. C'est maintenant à votre tour de partir accompagné de vos trois amis...

MEGA FORCE n°9 — 74%

WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO

Aventure — 1 joueur

Remontez le temps à la recherche de Carmen, cette célèbre jeune femme qui a toujours réussi à s'enfuir de toutes les prisons...

MEGA FORCE n°6 — 75%

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO

Aventure — 1 joueur

Carmen San Diego et sa bande de criminels sont de retour ! Votre mission : les intercepter grâce à votre intelligence...

MEGA FORCE n°12 — 70%

WIMBLEDON 2

Simulation de Tennis — 4 joueurs / Code

Sur gazon, terre battue ou surface dure, les matchs sont spectaculaires. Devenez le joueur numéro 1 à l'ATP.

MEGA FORCE n°20 — 92%

WINTER CHALLENGE

Simulation Sports d'hiver — 10 joueurs successivement / Codes

Continuez à vous entraîner même lorsqu'il ne reste plus de neige, et osez participer aux épreuves les plus difficiles ! Le saut à ski, par exemple...

MEGA FORCE n°26 — 79%

WINTER OLYMPICS

Simulation Sports d'hiver — 4 joueurs successivement

Partez à Lillehammer pour les Jeux Olympiques et faites de votre mieux pour remporter quelques médailles !

MEGA FORCE n°24 — 73%

WIZ'N'LIZ

Action — 2 joueurs / Code

Vos lapins ont tous disparu ! Ramassez quelques fruits, jetez-les dans votre chaudron et ouvrez les portes du Temps pour partir à leur recherche.

MEGA FORCE n°22 — 91%

WONDERBOY IN MONSTER WORLD

• MEGA DOSSIER N° 7 •

Plates-Formes — 1 joueur

Vous êtes Shion, un petit soldat, face à une horde de malotrus. Vous seul pouvez sauver votre pays grâce à votre magie...

MEGA FORCE n°6 — 84%

WORLD CLASS LEADER BOARD

Simulation de Golf — 4 joueurs successivement

Affrontez 48 golfeurs, sur 4 parcours de 18 trous chacun... Choisissez bien votre club parmi les nombreux à votre disposition.

MEGA FORCE n°14 — 82%

WRESTLE WAR

Simulation de Catch — 2 joueurs

La toute première simulation de catch sur Megadrive ! Manchettes et techniques spéciales à gogo...

MEGA FORCE n°1 — 81%

WWF - ROYAL RUMBLE

Simulation de Catch — 2 joueurs

Tous les coups sont autorisés ! Les doigts dans les yeux aussi... Ces 12 catcheurs sont imprévisibles...

MEGA FORCE n°22 — 80%

WWF - WRESTLEMANIA

Simulation de Catch — 2 joueurs

Huit brutes, de plus de deux mètres de haut et pesant dans les 120 à 160 kilos, s'affrontent entre quatre cordes... C'est dur !

MEGA FORCE n°13 — 76%

X-MEN

Plates-Formes — 1 joueur

Médecin, boulanger ou agriculteur le jour, ils se transforment la nuit en super héros. Ce sont des mutants et ils sont quatre.

MEGA FORCE n°18 — 92%

XENON 2

Shoot'em Up — 2 joueurs successivement

Survivre dans la jungle interstellaire relève parfois du miracle. Alors, équipez-vous des plus impressionnantes armes !

MEGA FORCE n°11 — 63%

ZERO WING

Shoot'em Up — 1 joueur

En 2010, un vaisseau voyage à travers la galaxie pour rejoindre une colonie basée sur la planète Antares. Soudainement attaqué, il vous faudra combattre ou périr !

MEGA FORCE n°6 — 80%

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Action — 2 joueurs / Code

Les morts-vivants sont de sortie ! Avec l'aide de votre petite amie, sauvez les habitants avant qu'ils ne soient dévorés...

MEGA FORCE n°24 — 90%

ZOOL

Plates-Formes — 1 joueur

Aspiré par un trou noir, Zool échoue sur une étrange planète constituée de sept pays merveilleux, quoiqu'un peu dangereux !

MEGA FORCE n°23 — 84%

3615 – MEGAFORCE
SCHMURZ répond à tes questions

GAME-GEAR

4 IN 1

Compil' — 1 joueur

Une compilation de quatre jeux sur une seule et même cartouche : le foot, le tennis, la course de bagnoles et une variation de Columns. Un soft agréable à jouer, sans grande originalité mais bien réalisé.

MEGA FORCE n°13 — 80%

AERIAL ASSAULT

Shoot'em Up — 2 joueurs

Le joueur part à bord d'un F-15, avion de chasse performant, pour défendre le territoire US des attaques ennemies. Une action vue de profil pour ce jeu pauvre graphiquement, mais à la maniabilité excellente.

MEGA FORCE n°8 — 77%

ALADDIN

Plates-Formes — 1 joueur / Code

Une bonne adaptation du jeu Megadrive. De beaux graphismes et une animation des personnages —et principalement d'Aladdin— digne des meilleurs jeux 16 bits. Seul défaut : la courte durée de vie.

MEGA FORCE n°25 — 83%

ALIEN 3

Aventure — 1 joueur

Ripley doit délivrer tous les prisonniers pris au piège des aliens sur la planète-prison Fiorina 161. Plusieurs missions d'une grande intensité avec une animation exceptionnelle des monstres et de l'héroïne.

MEGA FORCE n°13 — 81%

ALIEN SYNDROME

Aventure — 1 joueur

Des aliens ont débarqué et pris en otage les membres d'un centre spatial. Au joueur, alias Ricky ou Mary, d'aller les délivrer. Techniquement très réussi, ce jeu de recherche vu de dessus est probablement l'un des meilleurs du genre sur GG.

MEGA FORCE n°12 — 76%

ARIEL THE LITTLE MERMAID

Aventure — 1 joueur

Le joueur choisit d'incarner le roi Triton ou Ariel la petite sirène dans ce jeu adapté du film du même nom des studios Disney. De la recherche dans les profondeurs sous-marines en perspective, avec un seul et unique bon point au niveau des graphismes.

MEGA FORCE n°14 — 71%

ASTÉRIX AND THE SECRET MISSION

Plates-Formes — 1 joueur

La mission secrète d'Astérix est l'un des plus beaux jeux de plates-formes jamais conçus sur GG. Le joueur retrouve l'atmosphère traduite par Goscinny et Uderzo dans la BD avec un plaisir non dissimulé.

MEGA FORCE n°22 — 93%

AX-BATTLER

• MEGA DOSSIER N° 8 •

Aventure — 1 joueur

Chose rare sur GG, un jeu de rôles-aventure avec des scènes de combat vues de profil et une progression géographique dans le monde de la Légende de la Hache d'Or vue de dessus. Une grande histoire avec de beaux graphismes.

MEGA FORCE n°6 — 83%

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP2

Sport — 2 joueurs

16 circuits internationaux permettent au joueur de se mesurer aux grands de la F1 et plus particulièrement à Ayrton Senna, l'un des dieux de ce sport mécanique. Une bonne simulation malgré un son plutôt stressant.

MEGA FORCE n°10 — 79%

BART VS SPACE MUTANTS

Aventure — 1 joueur

Springfield a été attaquée et envahie par de méchants aliens visqueux et seul Bart Simpson semble capable de les repousser. Tous les moyens sont bons et l'esprit de la série est pleinement respecté, malgré une animation pas toujours au top.

MEGA FORCE n°14 — 78%

BATMAN RETURNS

• MEGA DOSSIER N° 14 •

Plates-Formes — 1 joueur

Le justicier masqué de Gotham City doit déjouer les plans du Pingouin dans des graphismes somptueux, tout au long d'une aventure palpitante. Une animation et des graphismes exceptionnels pour ce classique du genre.

MEGA FORCE n°10 — 84%

BATTLETOADS

Plates-Formes — 1 joueur

Les deux meilleurs amis des Battletoads, deux crapauds malins, se sont fait enlever par la Dark Queen (la "reine noire") et, forcément, ils partent les délivrer. Un somptueux jeu de plates-formes très varié et très riche à tous points de vue.

MEGA FORCE n°19 — 90%

CHAKAN

Plates-Formes — 1 joueur

Chakan est sans doute l'un des jeux les plus étranges sortis sur console. Le mystère le plus profond entoure cet être à tête de mort qui évolue dans des graphismes d'une beauté rarement atteinte sur une portable. Pour les adorateurs de Satan !

MEGA FORCE n°13 — 88%

CHESS MASTER

Réflexion — 2 joueurs

De très nombreuses options caractérisent ce jeu d'échec vu de dessus. Pour le novice comme pour l'amateur, cette simulation en ravira plus d'un surtout, chose inattendue, côté son, avec ses très nombreuses digits vocales de qualité.

MEGA FORCE n°5 — 80%

CHUCK ROCK

Plates-Formes — 1 joueur

Le plus célèbre des hommes préhistoriques sur console débarque sur GG avec ses coups de bide spectaculaires et son lot de monstres hilarants. Du grand art et de la plate-forme grand public de bonne facture.

MEGA FORCE n°9 — 81%

CHUCK ROCK II - SON OF CHUCK -

Plates-Formes — 1 joueur

La version GG est la même que la version Master System. Un jeu au scrolling multidirectionnel un peu trop facile, dont le véritable intérêt réside dans Junior qui balance des coups de massue sur des ennemis rigolos.

MEGA FORCE n°22 — 82%

COOL SPOT

Plates-Formes — 1 joueur

L'aventure de la petite capsule rouge du 7 de Seven Up, animée par Virgin, a bénéficié d'une excellente conversion de la 16 bits vers la portable de Sega. Des niveaux variés et une animation sans faille en font un classique du genre.

MEGA FORCE n°23 — 88%

COSMIC SPACEHEAD

Aventure — 1 joueur / Code

Le petit Cosmic rêve qu'il se retrouve sur une planète inconnue, loin de la Terre. Habillé en costume de Superman, il aimerait bien retourner sur son monde natal... Une aventure pour les petits principalement.

MEGA FORCE n°23 — 79%

CRYSTAL WARRIORS

Aventure — 2 joueurs

Le joueur incarne Iris, princesse du monde magique Tyramus, qui doit empêcher que Grym l'Infâme ne s'empare du dernier cristal garant de la paix dans ce pays. Une grande aventure avec certaines phases de stratégie intéressantes lors des combats.

MEGA FORCE n°7 — 76%

DEFENDERS OF OASIS

• MEGA DOSSIER N° 17 •

Aventure — 1 joueur

Ce fabuleux jeu, dans la droite lignée des Phantasy Star, met en scène le Prince du Royaume de Shaddam qui doit défaire les plans machiavéliques de nombreux sorciers. Une réalisation excellente et un certain dynamisme dans l'action en font un hit.

MEGA FORCE n°13 — 90%

DESERT STRIKE

Aventure — 1 joueur / Code

Comment devenir le maître du désert en hélicoptère ? Tout simplement en partant en mission contre un odieux tyran, aux commandes d'une machine suréquipée. De la 3-D isométrique et une référence dans le genre.

MEGA FORCE n°24 — 89%

DEVILISH

Réflexion — 1 joueur

Dans la lignée des Breakout et autres Arkanoid, ce casse-briques original remplace le joueur par une boule d'énergie qui doit trouver impérativement la sortie des huit niveaux du jeu pour gagner. Une animation et des graphismes d'enfer.

MEGA FORCE n°8 — 81%

DONALD DUCK

Plates-Formes — 1 joueur

Donald part délivrer ses trois neveux enlevés par Miss Tick qui espère, par un odieux chantage, récupérer la fortune de l'Oncle Picsou et, surtout, son sou fétiche légendaire. De beaux graphismes et une animation impeccable pour ce gentil jeu de plates-formes.

MEGA FORCE n°4 — 83%

DOUBLE DRAGON

Beat them up — 1 joueur

Un pur jeu de baston dans le style de Streets of Rage, long de six niveaux relativement difficiles, qui défoule le joueur amateur du genre. Un son et une maniabilité moyenne, mais des graphismes au top.

MEGA FORCE n°20 — 86%

DR ROBOTNIK'S - MEANBEAN MACHINE

Réflexion — 2 joueurs / Code

Dans la lignée de Columns et autres Klax, ce jeu se joue seul contre les sbires du Dr Robotnik ou à deux, l'un contre l'autre. Il s'agit d'être le plus logique et malin possible au moment de placer les "jelly beans" de l'odieux docteur.

MEGA FORCE n°24 — 84%

DRACULA

Plates-Formes — 1 joueur

Jonathan Harker doit encore se défaire des créatures du Comte Dracula avant d'arriver au Maître des vampires lui-même. Un manque d'originalité flagrant et une animation qui laisse à désirer.

MEGA FORCE n°23 — 80%

LES ILLUSTRATIONS CONTENUES DANS CES PAGES NE SONT PAS CONTRACTUELLES

❑ Carte bleue n° Expire fin

❑ Je veux recevoir le catalogue Cheeper, et j'indique mes coordonnées ci-dessus.

L'INDEX de Mega force

ECCO THE DOLPHIN

Réflexion — **1 joueur / Code**

Le plus célèbre des dauphins sur console n'en a pas fini de chercher ses amis dans les fonds marins. Une musique ensorcelante, rare pour de la portable, et un jeu qui ravira les fans.

MEGA FORCE n°22 — **82%**

EVANDER HOLYFIELD'S R.D.BOXING

Sport — **2 joueurs / Code**

Cette simulation de boxe comprend 14 niveaux successifs et tout autant de boxeurs à défaire. Un bon jeu de castagne du fait de son réalisme et de sa prise de vue particulière : le ou les joueurs (1 ou 2 simultanément) ne voient que leurs poings et font face aux sportifs.

MEGA FORCE n°17 — **84%**

FANTASY ZONE

Shoot them up — **1 joueur**

Ce shoot them up au scrolling horizontal met en scène une petite créature nommée Upa-Upa, chargée de repousser les monstres venus envahir son pays. Une bande-son extra pour une maniabilité déplorable.

MEGA FORCE n°6 — **79%**

FORMULA ONE

Sport — **1 joueur**

La meilleure simulation de F1 sur GG ! Quel dommage que le mode deux joueurs n'existe pas car tous les Grands Prix se retrouvent dans ce soft à la réalisation exceptionnelle (sensation de vitesse, configuration des circuits...).

MEGA FORCE n°22 — **77%**

GALAGA 2

Shoot them up — **1 joueur**

Une bataille dans l'espace contre des extraterrestres pour sauver la Terre. Banal ! Un jeu un peu vieillot, au scrolling vertical, pour les nostalgiques qui y ont joué il y a très longtemps sur d'autres formats.

MEGA FORCE n°19 — **74%**

HALLEY WARS

Shoot them up — **1 joueur**

Des extraterrestres se sont installés sur la comète de Halley pour en dévier la trajectoire de façon à ce qu'elle rencontre et détruise la Terre. Le joueur incarne le sauveur des terriens dans ce jeu où seule l'animation vaut le déplacement.

MEGA FORCE n°4 — **75%**

HOME ALONE

Plates-Formes — **1 joueur**

Tiré du film avec le petit Macaulay Culkin comme personnage principal, ce jeu de plates-formes reprend la même histoire avec nettement moins de réussite cependant : faible intérêt et manque d'action flagrant.

MEG FORCE n°17 — **67%**

HOOK

Plates-Formes — **1 joueur**

Tiré du film de Spielberg, ce jeu ne mérite pas que l'on s'y attarde. Le jeune-vieux Peter Pan évolue dans des décors peu soignés et la maniabilité déplorable est fortement déplaisante. À oublier !

MEGA FORCE n°24 — **70%**

NDIANA JONES LAST CRUSADE

Plates-Formes — **1 joueur**

Le Dr Jones part cette fois à la recherche de son père kidnappé et du Graal censé rendre immortelle la personne qui boit de l'eau dans cette coupe. De beaux graphismes mais une animation et une maniabilité pas toujours au top.

MEGA FORCE n°12 — **71%**

JAMES BOND - THE DUEL

Plates-Formes — **1 joueur / Code**

Ce jeu est une vraie daube sur GG et fait honte au plus célèbre des agents secrets au monde, créé par Ian Flemming, alias le numéro 007 des services spéciaux de Sa Majesté. Des clignotements trop nombreux et un intérêt des plus limités.

MEGA FORCE n°24 — **60%**

JAMES POND 2

Plates-Formes — **1 joueur**

Une digne conversion du jeu Megadrive qui met en scène le plus célèbre des agents secrets à queue de poisson parti en mission dans l'usine du Père Noël au Pôle Nord. On appréciera surtout la bande-son.

MEGA FORCE n°22 — **89%**

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Plates-Formes — **1 joueur**

Mowgli est le héros de ce jeu particulièrement difficile du fait d'une maniabilité inadéquate. Sans quoi, la bande-son ("Look for the bare necessities") et l'animation des personnages tirés du film sont de bonne facture.

MEGA FORCE n°22 — **88%**

JURASSIC PARK

Plates-Formes - Shoot them up — **1 joueur**

Même si le Dr Grant est le héros de ce jeu, une fois n'est pas coutume, la version GG est la meilleure adaptation du film de Spielberg sur console. Des scènes d'action très variées font tout l'intérêt de ce soft.

MEGA FORCE n°22 — **90%**

KLAX

Réflexion — **1 joueur**

Sorte de Columns amélioré, Klax est un jeu de pure logique qui consiste à aligner des blocs à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale, de sorte à réaliser un Klax (alignement de trois blocs d'une même couleur), justement. Réservé aux amateurs du genre.

MEGA FORCE n°12 — **88%**

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Réflexion — **1 joueur / Code**

La maison de Krusty, le clown de la série "Les Simpson's", est infestée de rats bêtes et méchants. Il s'agit de les faire passer dans un dédale de labyrinthes jusqu'à l'extermination par l'un des héros du dessin animé. Des graphismes honnêtes mais une maniabilité pas évidente.

MEGA FORCE n°18 — **84%**

LEMMINGS

Réflexion — **1 joueur**

L'un des plus célèbres jeux de réflexion adapté sur portable. De longues heures de casse-tête en perspective pour les amateurs du genre qui ne pourront qu'apprécier cette conversion pourvue d'une excellente animation.

MEGA FORCE n°10 — **90%**

MAC DONALD GLOBAL GLADIATORS

Plates-Formes — **1 joueur**

Les jeux vidéo au service d'une bonne cause : l'écologie. Le joueur, armé de son pistolet lanceur de slime, part visiter de nombreux mondes infestés de déchets radioactifs. De superbes graphismes et une maniabilité hors pair.

MEGA FORCE n°17 — **93%**

MARBLE MADNESS

Réflexion — **1 joueur**

Qui ne connaît pas ce jeu qui requiert une adresse exceptionnelle de la part de ceux qui s'y essayent ?! Il s'agit de mener à bon port une bille au travers d'un dédale de routes au tracé plus qu'irrégulier, vu en 3-D et en un minimum de temps. Pour les fans du genre !

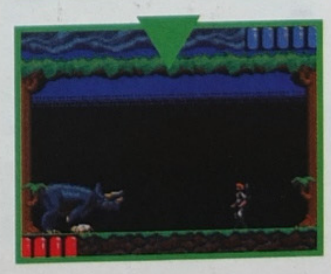
MEGA FORCE n°9 — **78%**

MASTER OF DARKNESS

Plates-Formes — **1 joueur**

Sorte de Sherlock Holmes musclé, le joueur doit parcourir les rues de Londres à la recherche du Comte Dracula himself. Mais le parcours est difficile et ce, malgré une bonne maniabilité. Amusant, sans plus.

MEGA FORCE n°18 — **81%**



MICKEY MOUSE 2

Plates-Formes — **1 joueur**

Un des hits de la GG ! Les habitants du petit village de la souris ont été enlevés et il est de son devoir de les secourir. Techniquement parfait, il s'agit de la première cartouche de 4 Mb.

MEGA FORCE n°18 — **95%**

MORTAL KOMBAT

Beat them up — **2 joueurs**

Sans aucun doute le meilleur jeu de baston sur la portable de Sega. Des images digits et la possibilité de jouer à deux simultanément. Les défauts : la maniabilité pas toujours évidente et le manque de sang.

MEGA FORCE n°21 — **92%**

NBA JAM

Sport — **1 joueur / Code**

Une conversion plus ou moins réussie du 2-on-2 d'Acclaim. Des graphismes grossiers et l'impossibilité de jouer à deux justifient la note. Heureusement que l'animation est au top !

MEGA FORCE n°26 — **80%**

NINJA GAIDEN

• MEGA DOSSIER N° 6 •

Beat them up — **1 joueur**

Un jeu à la Double Dragon qui met en scène un ninja habillé de noir (normal !) chargé de contrecarrer les plans de l'infâme Siragane, qui a fait main basse sur l'arsenal militaire mondial. Le point fort : l'excellente maniabilité en sus de la finesse des graphismes.

MEGA FORCE n°4 — **82%**

OLYMPIC GOLD

Sport — **4 joueurs / successivement**

La version GG de ce hit sur Megadrive et Master System s'avère excellente. Sept épreuves des Jeux Olympiques attendent les plus acharnés d'entre nous et seule la bande-son fait défaut sans pour autant gâcher le plaisir.

MEGA FORCE n°8 — **81%**

OUT RUN EUROPA

Sport — **1 joueur**

La version GG d'Outrun offre la possibilité au joueur de faire des courses en voiture (Ferrari F-40), moto ou encore en scooter des mers. Une excellente simulation avec un réalisme surprenant quant aux graphismes.

MEGA FORCE n°12 — **80%**

PAPERBOY

Action — **1 joueur**

Un jeu sans grand intérêt que cette simulation de livreur de journaux, dotée d'une maniabilité déplorable. Il est vrai qu'éviter les cadavres et les chiens enragés n'est pas toujours évident...

MEGA FORCE n°10 — **65%**

PGA TOUR GOLF

Sport — 4 joueurs successivement — Sauvegarde

L'un des meilleurs golfs sur GG avec son lot d'options et ses angles de vue (aérienne et 3-D pour les putts) très réalistes. En outre, la possibilité de sauvegarder la partie en cours augmente sa durée de vie.

MEGA FORCE n°26 84%

POPILS

Réflexion — 1 joueur

Le joueur doit sauver la jolie princesse emprisonnée dans les labyrinthes de pierre du sorcier Popils. De très nombreux casse-tête à résoudre, agrémentés d'une bande-son exceptionnelle.

MEGA FORCE n°11 80%

PREDATOR 2

Action — 1 joueur / Code

Le joueur icarne le lieutenant Harrigan qui part faire la chasse au Predator dans les rues de Los Angeles infestées de trafiquants de drogue et de punks armés de fusils à pompe. Moyen dans l'ensemble, avec pas mal de clignotements.

MEGA FORCE n°21 82%

PRINCE OF PERSIA

Aventure — 1 joueur

Tout le monde connaît les mésaventures de ce prince de Perse qui doit trouver sa route au travers de nombreux labyrinthes pour sauver la princesse kidnappée par le méchant Sultan. Une conversion GG excellente si ce n'est la bande-son qui aurait pu être meilleure.

MEGA FORCE n°13 89%

REN & STIMPY

Plates-Formes — 1 joueur / Code

Issus d'un dessin animé américain, le lièvre mutant et le chien péteur de bulles de savon débarquent sur GG avec un humour au premier degré qui ne plaira pas forcément. On aime ou on déteste.

MEGA FORCE n°24 82%

ROAD RASH

Sport — 2 joueurs / Code

Cette fois, le joueur part jouer les Mad Max au volant de sa moto sur les routes d'Afrique ou du nord des États-Unis. Une bonne conversion GG, en plus du fait de pouvoir jouer à deux simultanément.

MEGA FORCE n°25 89%

ROBOCOP 3

Plates-Formes — 1 joueur

Que dire de ce jeu qui devrait figurer dans le "top flop" sur GG... Robocop évolue difficilement dans un monde de violence très mal réussi. À mettre aux oubliettes, comme le film d'ailleurs.

MEGA FORCE n°23 65%

SENSIBLE SOCCER

Sport — 1 joueur

Cette simulation de foot vue de dessus serait la meilleure sur cette console si le mode deux joueurs avait été prévu. Les options (type de surface, couleurs des maillots ...) sont bienvenues et surtout utiles pour plus de plaisir.

MEGA FORCE n°26 86%

SHINOBI 2

• MEGA DOSSIER N° 13 •

Plates-Formes — 1 joueur

Le ninja blanc est de retour dans de nouvelles aventures plus que dangereuses. Un soft de qualité qui reste une référence, avec des graphismes et une animation du héros digne d'une 16 bits.

MEGA FORCE n°11 92%

SLIDER

Réflexion — 1 joueur

Slider alias Skweek permet au joueur d'incarner une petite boule de poils dont la mission est de repeindre des dalles en rose sans se faire attraper par les monstres les ayant peintes en bleu. Un gentil "pacman" amélioré, au son et à la maniabilité d'enfer.

MEGA FORCE n°5 76%

SMASH TV

Action — 2 joueurs

Ce "reality-show" futuriste ultra-violent met en scène un athlète de haut niveau, catapulté dans des pièces pourvues de caméras et qui doit buter tout ce qui bouge pour sortir de là. De l'action à gogo, vue de dessus avec une bonne animation, mais des graphismes vraiment pauvres.

MEGA FORCE n°12 72%

SOLITAIRE POKER

Réflexion — 2 joueurs

Vingt niveaux pour ce pseudo jeu de poker qui ressemble davantage à une réussite améliorée qu'au célèbre jeu des films de cow-boys. Un son médiocre et une cartouche réservée aux fans du genre.

MEGA FORCE n°4 73%

SONIC

Plates-Formes — 1 joueur

Le premier jeu d'une série de trois (en espérant que Sonic 3 soit adapté sur la portable) qui met en scène la mascotte de Sega dans un univers totalement invraisemblable pour affronter l'éternel Dr Robotnik. Un hit en puissance.

MEGA FORCE n°4 96%

SONIC 2

Plates-Formes — 1 joueur

De mieux en mieux au fil des épisodes, même le hérisson justicier ne cesse de combattre le Dr Robotnik, encore et toujours. Une animation sans faille et de nombreux niveaux variés ne peuvent que séduire les fans de la mascotte de Sega.

MEGA FORCE n°13 95%

SPACE HARRIER

Shoot them up — 1 joueur

Une planète envahie par une nuée de dragons cracheurs de feu et un guerrier super-armé, qui peut voler grâce à un réacteur placé dans le dos, sont les acteurs de ce shoot them up en 3-D. Une bonne animation mais des graphismes et une maniabalité qui pèchent.

MEGA FORCE n°4 76%

SPIDERMAN

Plates-Formes — 1 joueur

Seule la bonne maniabilité de l'homme-araignée empêche ce jeu de figurer parmi les flops sur GG. On espérait mieux de cette aventure de Spiderman face au syndicat du crime new-yorkais.

MEGA FORCE n°11 70%

SPIDERMAN RETURN OF SINISTER SIX

Plates-Formes — 1 joueur

Tiré du Comics américain, le jeu retrace les aventures de l'homme-araignée face à Electro, Mystério et compagnie. Le super-héros bénéficie d'une très bonne animation et la difficulté du soft donne beaucoup de piquant à l'action.

MEGA FORCE n°18 89%

STAR WARS

Plates-Formes — 1 joueur

Si l'action commence avec la Princesse Leia, c'est pour enchaîner avec Luke pui Han et Chewie dès le deuxième niveau. Des graphismes plutôt moyens et surtout une animation et une maniabilité qui font criser le joueur.

MEGA FORCE n°22 78%

STREETS OF RAGE

Beat them up — 2 joueurs

Sur Megadrive, ce jeu avait fait un carton. La conversion GG s'avère tout aussi bonne. Blaze et Axel fritent et castagnent dans des graphismes soignés, avec une animation et une maniabilité sans faille.

MEGA FORCE n°11 82%

STREETS OF RAGE 2

Beat them up — 2 joueurs

La suite du plus fameux Beat them up de Sega met en scène trois combattants aux techniques particulières avec, cette fois, la possibilité de jouer à deux simultanément. Dommage que les graphismes soient aussi grossiers !

MEGA FORCE n°21 83%

STRIDER RETURNS (JOURNEY FROM DARKNESS)

Plates-Formes — 1 joueur

Dans un lointain futur, un combattant part défaire les armées du chaos. Un jeu de plates-formes banal, avec toutefois une animation du héros très soignée pour un réalisme rare sur cette console.

MEGA FORCE n°24 83%

SUPER KICK OFF

Sport — 1 joueur

Simulation de foot vue de dessus, ce jeu fait preuve de réalisme grâce à une animation des joueurs et une maniabilité hors du commun. Un fun assuré grâce, en outre, aux très nombreuses options proposées.

MEGA FORCE n°8 81%

SUPER OFF ROAD

Sport — 2 joueurs

Cette simulation de 16 courses de 4x4 vues de dessus est plutôt amusante malgré des graphismes grossiers. Tiré de l'arcade, ce jeu réserve quelques agréables surprises aux amateurs du genre.

MEGA FORCE n°13 78%

SUPER SPACE INVADERS

Shoot them up — 2 joueurs

Anciennement sur console Atari 2600, ce jeu de tir ultra-classique (sorte de tir aux pigeons) comporte de beaux graphismes améliorés par rapport aux premières versions, mais reste injouable du fait d'une maniabilité déplorable.

MEGA FORCE n°16 65%

3615 – MEGAFORCE
Les derniers scoops, les news au jour le jour

LES ILLUSTRATIONS CONTENUES DANS CES PAGES NE SONT PAS CONTRACTUELLES

❑ Carte bleue n° Expire fin

❑ Je veux recevoir le catalogue Cheeper, et j'indique mes coordonnées ci-dess

L'INDEX de Mega force

3615 – MEGAFORCE
Fais-toi plein de copains, dialogue en direct

SUPERMAN

Plates-Formes — **1 joueur**

Créé par le génial "Dr Marvel", Superman arrive ici dans une toute nouvelle aventure et doit faire face à des super-vilains plutôt virulents qui en veulent à notre bonne vieille planète Terre. Un jeu sans intérêt et très mal réalisé malgré tout.

MEGA FORCE n°18 — **41%**

TALESPIN

Plates-Formes — **1 joueur**

En provenance direct du "Livre de la Jungle" de Disney, les personnages Baloo et Kit se retrouvent ici pour de nouvelles aventures exotiques. Une réussite graphique exceptionnelle et des musiques originales font la force de ce jeu.

MEGA FORCE n°16 — **87%**

TAZMANIA

Plates-Formes — **1 joueur**

Le Diable de Tazmanie, charmant animal carnivore, se retrouve au milieu d'un monde hostile (huit épreuves) où les réflexes priment avant tout pour espérer sauver sa peau. Amusant, mais pas toujours évident à cause de la maniabilité aléatoire.

MEGA FORCE n°10 — **85%**

THE OTTIFANTS

Plates-Formes — **1 joueur Code**

Bruno Ottifant, sorte d'éléphant croisé avec un rhinocéros, part à la recherche de son père, inquiet de ne pas le voir rentré de son boulot. Un gentil jeu, un peu trop facile.

MEGA FORCE n°23 — **84%**

THE TERMINATOR

Plates-Formes — **1 joueur**

De 2029 à 1984, Reese devra tenir le coup pour sauver Sarah Connor et finalement vaincre le T-800 lancé à la poursuite de la jeune femme. De l'action pure et dure, où seule la maniabilité fait défaut.

MEGA FORCE n°13 — **83%**

TOM & JERRY

Plates-Formes — **1 joueur**

Le chat et la souris de l'un des dessins animés les plus célèbres dans le monde sont réunis dans cet épisode pour une chasse au trésor bourrée de gags. Un jeu original, qui manque singulièrement de difficulté.

MEGA FORCE n°18 — **86%**

ULTIMATE SOCCER

Sport — **2 joueurs / Code**

Un jeu de foot plus que moyen malgré de très nombreuses options. Trop nombreuses, devrait-on dire ! La jouabilité n'est, de plus, pas des meilleures. Se reporter à Tengen World Cup Soccer pour une meilleure simulation.

MEGA FORCE n°22 — **71%**

WIMBLEDON

Sport — **2 joueurs**

Première simulation de tennis sur GG, Wimbledon rend possible les doubles comme les simples, seul ou à deux via le Game Link, sur toutes les surfaces sans aucun problème. De plus, une vue en 3-D isométrique permet une bonne appréciation de l'action.

MEGA FORCE n°8 — **82%**

WINTER OLYMPICS

Sports d'hiver — **1 joueur**

On attendait mieux de ces Jeux Olympiques d'hiver à Lillehammer. Un jeu très beau graphiquement, mais souvent injouable quelle que soit l'épreuve choisie, du ski de descente au bobsleigh, parmi les dix proposées.

MEGA FORCE n°22 — **86%**

WOLFCHILD

Plates-Formes — **1 joueur / Code**

Avec l'opportunité de se transformer en loup-garou surpuissant, le jeune Saul Morrow part sauver son père des griffes du terrible Chimera. De très beaux graphismes mais une animation bâclée.

MEGA FORCE n°21 — **84%**

WONDERBOY 3 DRAGON'S TRAP

Plates-formes - Aventure — **1 joueur**

Après l'épopée de Monster World, Wonderboy revient sur la portable pour le plus grand plaisir de tous. Cette fois, il doit se battre pour retrouver son apparence humaine puisqu'ayant été transformé en "dragonnet" par l'odieux Meka...

MEGA FORCE n°8 — **83%**

WORLD CUP SOCCER

Sport — **2 joueurs / Code**

La meilleure simulation de foot avec Sensible Soccer sur GG. De très nombreuses options et une vue de profil pour ce jeu ultra maniable et hyper speed. Seul le son fait défaut à ce soft qui peut se jouer à deux en même temps.

MEGA FORCE n°21 — **92%**

MEGA-CD

AFTER BURNER 3

Shoot them up — **1 joueur**

Tiré de l'arcade, ce jeu offre au joueur la possibilité de piloter un F-14 Tomcat américain au cours de combats aériens dignes des meilleures prises de vue de Tony Scott dans Top Gun. Vingt niveaux et des rotations à en vomir caractérisent ce CD qui aurait pu être mieux réalisé.

Supp. MEGA n°20 — **72%**

BATMAN RETURNS

Action — **1 joueur**

De la plate-forme et de l'arcade attendent le joueur qui revêt ici la tenue du justicier de Gotham City pour contrer les plans du machiavélique Pingouin le temps du jeu. Une animation, une bande-son et des graphismes au top pour ce hit M-CD.

Supp. MEGA n°20 — **89%**

CHUCK ROCK

Plates-Formes — **1 joueur / Code**

Bonga, bonga ! Chuck Rock débarque sur M-CD avec son lot de séquences animées et une bande-son tout bonnement délirante. À part ça, peu de différences par rapport aux versions précédentes, le joueur se bidonne toujours autant.

MEGA FORCE n°23 — **85%**

3615 – MEGAFORCE
Échange tes jeux

CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK-

Plates-Formes — **1 joueur**

Cette fois, c'est Junior qui part à la rescousse de son bidonnant bedonnant pater kidnappé par Brick, un méchant-vilain-pas-beau homo sapiens. De la bonne plate-forme pour ce petit être qui ne cesse de balancer des gros coups de massue sur tout ce qui bouge.

MEGA FORCE n°24 — **85%**

CLIFFHANGER

Action — **1 joueur**

Tiré du film récemment sorti sur les écrans de cinéma parisiens, le jeu reprend les aventures périlleuses vécues par Gabe au cours de cette fameuse journée dans les sommets enneigées. De l'action, du surf des neiges et de nombreuses séquences filmées caractérisent ce soft très inégal.

MEGA FORCE n°25 — **79%**

DRACULA

Action — **1 joueur**

Incarnez Johnathan Harker et partez à la chasse aux vampires en Transylvanie. De la 3D Studio en veux-tu en voilà, pour ce jeu plutôt mal réussi dont on ne retiendra que la somptueuse bande-son tirée du chef-d'œuvre du réalisateur Francis Ford Coppola.

MEGA FORCE n°24 — **74%**

DUNE

Réflexion — **1 joueur**

Un jeu de rôles fascinant, dans lequel le joueur incarne Paul Atreïdes, fils du Duc Leto et de Jessica. Faites parler les protagonistes et empruntez les "ornis" pour voyager sur Arrakis. Tout l'univers de la saga de Frank Herbert traduit dans ce jeu exceptionnel.

MEGA FORCE n°27 — **92%**

ECCO THE DOLPHIN

Réflexion — **1 joueur**

Une musique ensorcelante pour ce jeu qui met en scène le plus intelligent des dauphins, chargé de résoudre un nombre incroyable d'énigmes toutes plus difficiles les unes que les autres afin de délivrer ses amis du monde marin. Une excellente conversion qui ne peut que ravir les fans du genre.

Supp. MEGA n°20 — **88%**

FINAL FIGHT

Action — **2 joueurs**

Un beat them up tiré de l'arcade, dans lequel il est possible de jouer à deux simultanément. Une difficulté bien dosée, de beaux graphismes et une bande-son qui décape, caractérisent ce jeu qui exploite correctement les capacités de la console.

MEGA FORCE n°20 — **93%**

3615 – MEGAFORCE
Passe tes petites annonces

GROUND ZERO TEXAS

Action — **1 joueur**

Les martiens ont débarqué dans une petite bourgade du Texas et veulent envahir la Terre. Heureusement que vous, agent très spécial américain, aux commandes de quatre caméras dotées d'un laser et placées aux endroits stratégiques de la ville, êtes là pour les contrer !

MEGA FORCE n°25 — **91%**

HOOK

Plates-Formes — **1 joueur**

Sans doute la meilleure bande-son —avec Sonic-CD— jamais entendue sur M-CD. C'est le seul attrait de ce jeu plutôt pauvre graphiquement et à la maniabilité pas toujours exacte.

MEGA FORCE n°23 79%

INXS

"Make my video" — **1 joueur / Sauvegarde**

Premier CD du genre, le joueur doit réaliser son propre clip vidéo à partir de trois hits du groupe australien. 17 effets spéciaux (ralenti, mosaïque, gels d'image...) et le choix entre trois écrans, à sélectionner au moment voulu, font tout le fun de ce soft.

MEGA FORCE n°22 85%

JAGUAR XJ-220

Sport — **2 joueurs / Sauvegarde**

Seul ou accompagné, le joueur part à la conquête du bitume au volant d'une des voitures de série les plus rapides au monde (près de 300 km/h). Sorte d'Outrun remanié, avec une musique qui décoiffe, ce jeu fait assurément partie des meilleures simulations de course de voitures.

Supp. MEGA n°20 82%

KRISS KROSS

"Make my video" — **1 joueur / Sauvegarde**

Après INXS, le groupe de rap commercial US fait son Make my video. Même principe : le joueur se prend pour un rélisateur de clips avec un succès plus ou moins mérité. Exclusivement réservé aux fans !

MEGA FORCE n°23 68%

LETHAL ENFORCERS

Shoot them up — **2 joueurs**

Avec ou sans le pistolet Konami, seul ou à deux, il s'agit de jouer les justiciers dans les rues de Los Angeles, dans les aéroports ou encore de combattre le crime dans une usine chimique désaffectée. Des images digits uniquement et un interêt limité pour un jeu qui aurait pu être mieux réalisé.

MEGA FORCE n°23 55%

MICROCOSM

Shoot them up — **1 joueur / Code**

Cette fois, l'action se situe dans le corps d'un scientifique de renom. Le joueur, réduit à l'état de cellule humaine, doit combattre les globules contaminés et sauver le professeur d'une mort certaine programmée par une entreprise concurrente, désireuse de commettre un crime sans traces. Très beau, des musique détonantes et un scénario original.

MEGA FORCE n°23 89%

POWER FACTORY

"Make my video" — **1 joueur / Sauvegarde**

Énième CD du genre que seuls les accros apprécient puisqu'il s'agit toujours de la même chose : devenir réalisateur de clips vidéo en deux temps, trois mouvements.

MEGA FORCE n°23 69%

PRINCE OF PERSIA

Aventure - Plates-Formes — **1 joueur / Sauvegarde**

Un superbe challenge pour ce prince de Perse qui, s'il veut un jour épouser la princesse, doit sortir en un temps record du gigantesque labyrinthe placé sous le palais du méchant sultan. Des musiques envoûtantes et une aventure prenante pour un grand classique du monde des jeux vidéo.

Supp. MEGA n°20 86%

PUGGSY

Aventure - Réflexion — **1 joueur**

Un E.T. se "scratche" sur une planète inconnue. Il doit résoudre de nombreuses énigmes dans des décors amusants, en étant accompagné par des musiques entraînantes, pour retrouver son vaisseau spatial volé par les autochtones, de bien étranges animaux.

MEGA FORCE n°23 83%

ROBO ALESTE

Shoot them up — **1 joueur**

Un shoot'em up plutôt classique dans lequel Aleste, robot samouraï, part à la conquête du Japon de 1556. Des graphismes et une bande-son moyenne pour un jeu bourré de ralentissements. En attendant mieux et surtout plus original.

Supp. MEGA n°20 78%

SEWER SHARK

Shoot them up — **1 joueur**

Le joueur, dirigé par son supérieur qui lui gueule les ordres dans les oreilles, a pour mission de dératiser les égouts du coin dans une base spatiale d'un futur proche. Une maniabilité aléatoire et surtout des directions données en langue anglaise qui ne facilitent pas la progression dans le jeu.

MEGA FORCE n°23 70%

SHERLOCK HOLMES (CONS. DETECTIVE)

Aventure — **1 joueur / Sauvegarde**

Baker Street, Sherlock, une momie vengeresse et des assassinats en série caractérisent ce jeu à l'action un peu trop figée. Trois enquêtes différentes au total, qui auraient mérité d'être plus rythmées.

Supp. MEGA n°20 75%

SHERLOCK HOLMES 2 (CONS. DETECTIVE)

Aventure — **1 joueur / Sauvegarde**

Deuxième volet des aventures du plus célèbre des détectives privés aidé de son fidèle ami, le docteur Watson. À nouveau trois énigmes à résoudre, entièrement en anglais, dont la première met en scène un lion et un homme, tous deux ayant été sauvagement assassinés.

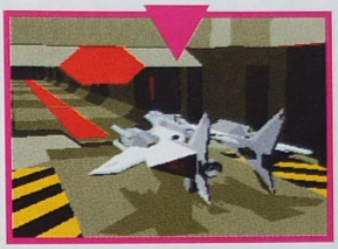
Supp. MEGA n°20 75%

SILPHEED

Shoot them up — **1 joueur**

Le plus beau shoot them up jamais réalisé sur cette console. Des musiques et une ambiance qui font penser à la série Galactica, ainsi qu'au chef-d'œuvre de Kubrick, "2001, Space Odissey". Une maniabilité sans faille, avec zooms et rotations pour un maximum de fun.

MEGA FORCE n°23 92%



SONIC-CD

Plates-Formes — **1 joueur**

Un Sonic qui se met au goût du jour puisqu'il va en "rave party" ! Des musiques et des graphismes véritablement hallucinants pour la mascotte de Sega chargée de sauver Rosy, sa petite copine, des griffes de Metal Sonic créé par l'infâme Dr Robotnik.

MEGA FORCE n°22 91%

SPIDERMAN VS THE KINGPIN

Plates-Formes — **1 joueur**

Une bombe a été placée en plein centre de New York et Spiderman a 24 heures pour trouver les cinq clés permettant de la désactiver. Un jeu un peu trop simple, mais assez bien réalisé, avec une animation et des graphismes soignés.

MEGA FORCE n°23 84%

THE TERMINATOR

Plates-Formes — **1 joueur**

Reese part de l'année 2029 A.D. pour sauver Sarah Connor des doigts articulés du T-800 lancé à la poursuite de la jeune femme en 1984, soit 45 ans auparavant. Un bon jeu de plates-formes qui reprend le scénario du film du même nom.

MEGA FORCE n°27 86%

THUNDERHAWK

Shoot them up — **1 joueur**

Des rotations et des zooms à gogo pour cette excellente simulation d'hélicoptère. Une dizaine de missions et un réalisme rarement atteint pour ce type de jeu en font un hit sur M-CD. À posséder absolument !

Supp. MEGA n°20 92%

TIME GAL

Aventure — **1 joueur / Code**

Le joueur incarne Time Gal, jeune femme aux talents multiples, envoyée dans le passé via une machine à remonter le temps, pour débarrasser le monde du terrible Luda, lui aussi parti dans le passé et désireux de contrôler la planète. Un scénario amusant mais un jeu trop court.

Supp. MEGA n°20 78%

WOLFCHILD

Plates-Formes — **1 joueur**

Encore un jeu M-CD sans grande différence avec les versions existantes. Malgré une bande-son attrayante et une bonne maniabilité, le joueur reste sur sa faim et aurait aimé une plus grande durée de vie ainsi que des séquences animées plus nombreuses.

Supp. MEGA n°20 76%

WONDERDOG

Plates-Formes — **1 joueur**

De la plate-forme classique, de gros sprites et une animation délirante caractérisent ce jeu. À noter : une superbe intro. Le joueur incarne un chien doté de pouvoirs extrêmement destructeurs, qui doit trouver la sortie de multiples niveaux. Sympa, sans plus.

Supp. MEGA n°20 82%

WWF - RAGE IN THE CAGE

Action — **2 joueurs**

La "rage dans la cage" met en scène les 20 catcheurs les plus célèbres de la WWF actuelle, avec son lot d'images digits et de coups spectaculaires. De l'Undertaker à Yokozuna en passant par Sid Justice, voici un jeu amusant mais à l'intérêt très limité, dont on ne retiendra que les séquences animées sympas.

MEGA FORCE n°24 77%

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS QUI VOUS INTERESSENT, IL VOUS SUFFIT DE VOUS REPORTER A LA PAGE "REASSORT / ANCIENS NUMÉROS", QUI COMPORTE LE BON DE COMMANDE ADÉQUAT. ÉTUDIEZ BIEN NOS OFFRES PROMOTIONNELLES SUR QUANTITÉS...

Carte bleue n° Expire fin

LA LIGNE 100%

ASTUCES

24H/24 PAR TÉLÉPHONE

ENFIN DISPONIBLE EN FRANCE

36 707 706

MEGADRIVE • MEGA CD • SUPER NINTENDO • GAME BOY

Compose le 36 707 706 (numéro super-valable pour toute la France) sur ton téléphone et découvre des astuces inédites pour les meilleurs jeux, des vies infinies, des crédits illimités, des écrans cachés, des bonus supplémentaires... Choisis ton niveau de départ, combats avec de nouveaux personnages, collectionne les armes sans t'occuper des munitions, recopie le password du dernier niveau. 200 nouvelles combines chaque semaine sur la ligne 100% astuces.

Edité par TÉOFIL S.A.R.L - 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

SKITCHIN'

Réf: 0331514 C
429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

PELÉ FOOTBALL

Réf: 0331515 C
279F
GRATUIT POUR 220 POINTS

REN & STIMPY

Réf: 0331518 C
429F
GRATUIT POUR 320 POINTS

ETERNAL CHAMPIONS

Réf: 0131334 C
500F
GRATUIT POUR 370 POINTS

SENSIBLE SOCCER

Réf: 0131351 C
375F
GRATUIT POUR 300 POINTS

GREATEST HEAVYWEIGHT

Réf: 0231410 C
425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

STREET FIGHTER 2'

Réf: 603184 C
520F
GRATUIT POUR 400 POINTS

TURTLES FIGHTERS

Réf: 603185 C
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

T2 ARCADE GAME

Réf: 0231411 C
370F
GRATUIT POUR 300 POINTS

WINTER OLYMPICS

Réf: 0131341 C
420F
GRATUIT POUR 350 POINTS

DRAGON'S REVENGE

Réf: 0131333 C
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

TOE & JAM 2

Réf: 0131336 C
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

CLIFFHANGER

Réf: 0131350 C
345F
GRATUIT POUR 300 POINTS

DR. ROBOTNIK

Réf: 0131332 C
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

ZOMBIES

Réf: 0131337 C
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

ZOOL

Réf: 403125 C
425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

ROBOCOP VS TERMINATOR

Réf: 603180 C
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

CHUCK ROCK 2

Réf: 0131353 C
379F
GRATUIT POUR 300 POINTS

NOS JEUX SONT PRÉVUS POUR FONCTIONNER SUR MEGADRIVE ET MEGA-CD FRANÇAIS

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H
LIVRAISON SOUS 48H
(SOUS RÉSERVE DES STOCKS DISPONIBLES)

Chaque jeu vous donne droit à une carte à gratter. Toutes les cartes sont gagnantes !

Le cumul de vos points cadeau vous donne droit à un jeu gratuit de votre choix et référencé dans le catalogue.

UN CADEAU EN PLUS !
ALLEZ VITE EN DERNIÈRE PAGE ➡

Cheeper
CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

A renvoyer à HOMETEL • CHEEPER
BP 620 - 75161 PARIS CEDEX 04 - Tel . (1) 48 04 94 40

LES ILLUSTRATIONS CONTENUES DANS CES PAGES NE SONT PAS CONTRACTUELLES

À renvoyer à HOMETEL • CHEEPER BP 620 - 75161 PARIS CEDEX 04

TITRE(S)	RÉFÉRENCE(S)	PRIX

Je joins mon mode de paiement et je coche la case correspondante

Signature (des parents pour les mineurs)

Montant total de la commande
Déduisez vous-même **jusqu'à trois fois** 20 F par carte à gratter gagnante à 10 points (joindre les cartes avec votre commande).
Sous-total
Participation aux frais d'expédition des jeux: 30F pour France métropolitaine, 40F pour le reste du monde (ajoutez la somme correspondant à votre cas).
TOTAL

NOM : ..... PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : ..... TÉL. : .....
CONSOLE : ..... AGE : .....

❑ Chèque bancaire / postal (à l'ordre de CHEEPER).

❑ Carte bleue n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin |_|_|_|_|

MF 27

❑ Je veux recevoir le catalogue Cheeper, et j'indique mes coordonnées ci-dessus.

MEGA CD

Les nouveautés du mois

MEGA CD

MORTAL KOMBAT

Réf: 0331501 C — 379F

GRATUIT POUR 300 POINTS

BUBBA'N' STIX *

Réf: 0431806 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

SENSIBLE SOCCER *

Réf: 0331502 C

NOUS CONSULTER

SPIDERMAN VS KINGPIN

Réf: 0331503 C — 379F

GRATUIT POUR 300 POINTS

MEGA CD

NIGHT TRAP *

Réf: 0331504 C — 429F

GRATUIT POUR 330 POINTS

PRIZE FIGHTER *

Réf: 0331506 C — 379F

GRATUIT POUR 300 POINTS

TERMINATOR

Réf: 0331507 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

DUNE *

Réf: 605162 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

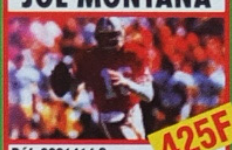
MEGA CD

SON OF CHUCK

Réf: 0131331 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

JOE MONTANA



Réf: 0231414 C — 425F

GRATUIT POUR 300 POINTS

SHERLOCK HOLMES 2

Réf: 0131340 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

LETHAL ENFORCER + PISTOLET

Réf: 605165 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

SHADOW OF THE BEAST 2

Réf: 0131352 C — 345F

GRATUIT POUR 300 POINTS

GROUND ZERO TEXAS

Réf: 0231412 C — 415F

GRATUIT POUR 300 POINTS

MICROCOSM

Réf: 0131343 C — 415F

GRATUIT POUR 300 POINTS

CLIFFHANGER

Réf: 0231413 C — 415F

GRATUIT POUR 300 POINTS

WWF RAGE IN THE CAGE

Réf: 0131330 C — 370F

GRATUIT POUR 370 POINTS

LE CADEAU EN PLUS !

POUR TOUTE COMMANDE, VOUS RECEVREZ EN CADEAU UNE PLANCHE D'AUTO-COLLANTS STREET FIGHTER 2 '!

GARANTIE

Tous nos jeux sont neufs et issus du commerce. Si par extraordinaire l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait échangé ou remboursé immédiatement.

*** SORTIES TARDIVES**

Les titres marqués de cette étoile ne sont pas encore disponibles à la vente *au moment de l'impression de ce catalogue*. Réservez-les dès maintenant pour être sûr de les recevoir dès leur sortie officielle. Merci de joindre un chèque individuel pour *chacun de ces jeux* commandé sans oublier un chèque de 30 Frs. pour la participation au frais d'expédition; votre paiement ne sera alors encaissé qu'après l'expédition de votre commande. N'hésitez pas à nous appeler pour tout renseignement au:

(1) 48 04 94 40

Service à domicile.

Sans aucun engagement, vous recevrez, 6 fois par an, le catalogue CHEEPER chez vous. Vous vous ferez tranquillement, à domicile, une idée sur les meilleures affaires. Si un jeu vous tente, commandez-le et vous le recevrez en COLISSIMO.

ENCORE DES CODES
ACTION REPLAY
& GAME GENIE
PAR CENTAINES!

SUR LE 3615 MEGAFORCE

NOUVEAU! GÉNIAL!

- LA KAGNOTTE
- LES JEUX PRIMÉS
- LA BOUTIQUE
- LES POINTS MEGA

MegaScores

CES GARS SONT PLUS FORTS QUE TOI !

Petit rappel des règles : envoyez-nous vos scores en précisant le jeu et la console utilisés, avec une déclaration sur l'honneur certifiant votre score et le fait qu'il a été atteint sans accessoire (de type Action Replay ou Game Genie-sinon, signalez-le nous). Vous pouvez très bien nous mettre une photo d'écran si vous le pouvez. N'oubliez pas votre "trombine" au format photomaton, et hop ! Le tout sous enveloppe affranchie à l'adresse suivante :
MEGA FORCE, LES MEGASCORES,
103 Boulevard MacDonald. 75019 PARIS.

★ MASTER SYSTEM ★

BUBBLE BOBBLE 4.315.080
Julien DESQUENNE
Boulogne-sur-mer (62)
Après avoir fait des ravages sur Action Fighter, ce cher Julien est de retour sur Bubble Bobble pour nous en faire voir de toutes les couleurs !

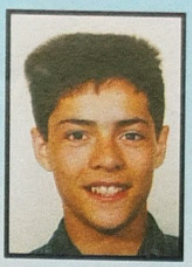
Julien est effectivement un habitué des Mégascores, il a maintenant 13 ans, et dans sa dernière lettre, il nous annonçait son prochain achat de Game Gear. Eh bien, c'est fait, et Julien s'éclate complètement avec ! Mais il n'en oublie pas pour autant sa chère "Master", et pour Bubble, il a démarré au stage 1 pour finir par perdre au stage 199, sans Passwords ni Continues !

DONALD DUCK 603.400
Le Vengeur de la Master
(Dans ses rêves...)
Un "petit nouveau" ! Ce cher "Vengeur" a eu sa MS 2 pour Noël, et a découvert Mega Force par la même occasion. Bienvenue à toi, ô le Vengeur de la Master !
Pour un début en fanfare, c'est un début en fanfare ! Malheureusement, notre "Vengeur" a oublié de nous laisser ses coordonnées, mais nous apprenons quand même qu'il a 14 ans, qu'il joue au hand-ball depuis l'âge de 5 ans (!), qu'il fait du Judo (ceinture bleue) et du badminton. Ça cartonne !

NINJA GAIDEN 6.122.400
Christophe GAUDEFROIX
Département 34
Regardez moi celui-ci qui fait des grimaces sur la photo ! Il est tellement occupé à faire le mariole qu'il en oublie de préciser sa ville.
Christophe a 12 ans, il ne nous dit pas grand-chose, mais il adore le karaté, les jeux vidéo et les dinosaures. Ce qu'il préfère ? Les jeux de baston, évidemment !

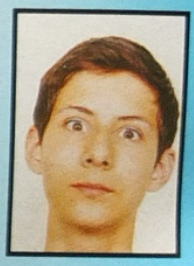
★ MEGADRIVE ★

MORTAL KOMBAT 13.843.000
Thibaut HAMAIDE
Charleville (08)
Ne vous approchez pas de lui dans la rue, ce jeune homme est dangereux. Il joue à Mortal Kombat jour et nuit, c'est un combattant redoutable. Souvenez-vous de lui et vous resterez en vie !...



Voilà bien un véritable "accro" ! Thibaut a 15 ans, est en seconde, fait du Judo (ceinture marron), et adore les modèles réduits (il a tout de même une Clio 16s qui frôle les 75 km/h !). Il a réalisé ce score faramineux en mode normal, en prenant Johnny Cage, et en réussissant à se battre contre Reptile. Bravo Thibaut !

STREET FIGHTER 2' 1.188.000
Guillaume LEPAGE
St Denis (92)
À voir la tête qu'il nous fait, j'ai l'impression que Guillaume s'est quelque peu fait surprendre par le photomaton, non ?! Mais quel score !



Guillaume a fait dans le simple et le rapide ! Il nous a mis les photos d'écran de ses meilleurs scores, avec un tout petit bout de papier où figure son adresse et son âge : 14 ans. Nous n'en savons pas plus, mais en attendant, c'est une vraie bête à Street Fighter 2' !

SONIC SPINBALL 61.350.500
Jérôme HOUVENAGHEL
Bailleul (59)
Non seulement il nous fait un Megascore, mais en plus il se paye le luxe de le faire en 46 minutes et 57 secondes "Top Chrono" !
Impossible d'en douter, même le Papa y est allé de sa plus belle plume pour nous certifier ce score étonnant. Bravo à Jérôme, 12 ans et 1/2, qui, en dehors des jeux vidéo, pratique le tir à l'arc vertical (une spécialité du Nord, paraît-il), la natation et le V.T.T.

ALADDIN 104.550
Marion LOISEAU
Montargis (45)
Voici UNE Segamaniaque, et ça nous fait vraiment très plaisir de voir que les filles sont aussi douées que les garçons !

Marion a eu une Megadrive à Noël, avec 3 jeux, et possédait déjà une Game Gear avec Sonic 1 & 2. Elle adore le sport, possède également un micro-ordinateur, et aimerait faire de l'informatique son métier. Bravo Marion, c'est un bon choix, et tous nos vœux de réussite t'accompagnent !

COOL SPOT 268.980
Julia BUNEL
Lille (59)
Encore une Segamaniaque, mais c'est fabuleux ! Attention, les garçons Segamaniaques, les filles reviennent en force à l'attaque des Megascores, va falloir se réveiller un peu !
Julia a 13 ans, et elle est fière d'être une Segamaniaque depuis 3 ans maintenant (et elle a raison !). Avec sa Megadrive et ses 10 jeux, elle s'éclate complètement, mais elle pratique également la guitare, le vélo, le dessin, le modélisme... Quelle activité et quelle pêche !

SONIC 3 115.500
Laurent POUCHOL
Auzances (23)
Eh bien je crois bien que nous avons affaire ici au tout premier score sur Sonic 3 !

Laurent a 12 ans, il est en 5e, adore les maths et joue de la guitare. Mais il a aussi les 3 consoles Sega (rien que ça !), et il va bientôt avoir le Mega-CD, le chanceux !

le club SEGA

tu es un joueur, deviens un expert !!

Rejoins le Club officiel des passionnés de l'univers et des jeux SEGA.

Reçois tous les mois "Select Round", un journal de 4 pages plein d'astuces, d'aides de jeu, de tests, de photos et d'informations sur toute l'actualité SEGA.

Profite de tous les autres avantages exclusifs qui t'attendent dans le Club SEGA :

- Une carte personnelle de membre du Club. (la carte "gold" s'obtient la 2ème année d'inscription au Club)
- Une carte de fidélité pour obtenir des cartouches gratuites.
- Un courrier personnel avec ton cadeau pour ton anniversaire.
- Des concours avec des cartouches à gagner.

N'attends pas inscris-toi et bénéficie pendant **toute une année** de ces privilèges pour seulement 69 Frs !!!

Pour t'inscrire au Club Sega, remplis le Bon d'inscription ci-dessous, joins un chèque de 69 Frs à l'ordre de SEGA (attention : seuls les chèques sont acceptés) et envoie-le à l'adresse suivante :

Club Sega - BP 3009 - 94944 CRETEIL CEDEX 9

Offre valable jusqu'au 1er mars 1995

bon d'inscription au Club Sega

(Merci d'écrire en majuscules)

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____

Date de naissance : _____

Type de console possédée : ☐ MASTER SYSTEM ☐ MEGADRIVE ☐ GAME GEAR ☐ MEGA CD

Sexe : ☐ Féminin ☐ Masculin

Nombre de jeux possédés : |_|_|

(Inscription réservée aux habitants de la France.)

Signature :

(de vos parents si vous avez moins de 18 ans).
Les adhérents pourront exercer un droit d'accès et de rectification.

La fille de l'Empereur Shaddam IV ! Dès le début, elle vous présente l'histoire. Impossible de ne pas être attentif !

Le palais Carthag est le lieu où vous habitez avec votre famille.

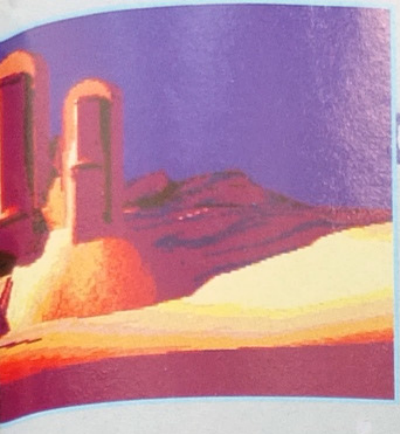
Ces vers des sables attaquent les moissonneuses ! Avec un ornithoptère, les Fremen auraient le temps de s'échapper... Un jour, vous serez capable d'appeler un ver et de vous déplacer sur son dos !

DU

L'Empereur Shaddam IV a confié à votre famille l'exploitation de l'Épice, et vous a envoyé sur la seule planète où l'on peut en trouver : Dune ! L'Épice a des propriétés très étranges, qui donnent des pouvoirs surnaturels. Quel effet aura-t-elle sur vous ? Pour l'instant, votre seule préoccupation est de trouver le moyen d'en produire suffisamment pour subvenir aux besoins de l'Empereur, mais cela ne sera pas si facile. Les "Harkonnen", peuple barbare, sont également sur Dune, et pour tout vous dire, la guerre semble inévitable. C'est uniquement avec l'aide des Fremen que vous pourrez vous en sortir... Ah, une dernière chose, le désert renferme des vers gigantesques, dont certains peuvent atteindre plus de 400 mètres de longueur ! Bon courage...

COMMENTAIRE

Dès les premières secondes, l'atmosphère est géniale grâce au fait de pouvoir entendre les personnages parler français et, question musique, c'est tout aussi envoûtant... La maniabilité, quant à elle, est agréable mais pas géniale car le curseur ne va pas toujours directement là où l'on voudrait puisqu'il s'arrête dès qu'il est possible de faire une action à un endroit. Graphiquement, les personnages ainsi que les paysages sont d'une grande beauté. En revanche, dans le mode "carte", le désert n'est pas très bien rendu. Pour un jeu d'aventure, l'animation est presque géniale, avec des voyages dans le désert où les dunes défilent sous vos yeux, ainsi que des personnages très réalistes. Les mouvements de lèvres sont, par exemple, parfaitement synchrones avec les paroles. Conclusion : un jeu extraordinaire d'aventure et de stratégie, avec quelques petites imperfections comme dans tous les jeux si l'on cherche bien.



Voici votre ornithoptère ! À l'intérieur, vous pouvez choisir le lieu de destination en vous déplaçant sur la carte, ou bien partir à l'aventure lorsque vous obtenez des informations de la part des Fremens ! Dans ce cas, votre parcours se dessine sur la carte et vous dirigez seul votre vaisseau à l'aide des flèches sur la droite.

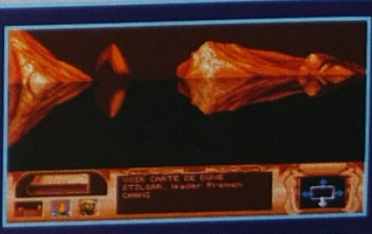
Vous pouvez charger ou sauvegarder une partie à tout moment pendant le jeu, et aussi en regardant dans le miroir de votre chambre. Peut-être que lorsque vos yeux seront entièrement bleus, vous pourrez boire l'eau magique...

De la végétation dans le désert ? Un jour, cela arrivera...

Le palais des Harkonnen. Un jour ou l'autre, vous devrez les attaquer. Soyez patient et formez votre armée.

Les Fremen vivent dans des "Sietchs". Vous en découvrirez au fur et à mesure de votre aventure. Allez tous les visiter...

Vous venez de vous installer dans le palais et vous ne connaissez pas encore toutes les pièces. Demandez à votre Mère Jessica de trouver des passages secrets... (salle de communication, salle d'armes...)



N'essayez pas de boire cette eau, en tout cas pour l'instant. Sinon...

Le Duc Leto Atréides, votre père.

L'un des nombreux chefs Fremen travaillant pour vous.

L'empereur Shaddam IV. Il vous demandera tous les 5 jours de lui envoyer une certaine quantité d'Épice. Soyez au palais à l'heure pour l'envoi ! Peut-être qu'en lui envoyant un peu plus d'Épice que demandé, il vous laissera quelques jours de plus avant le prochain envoi...

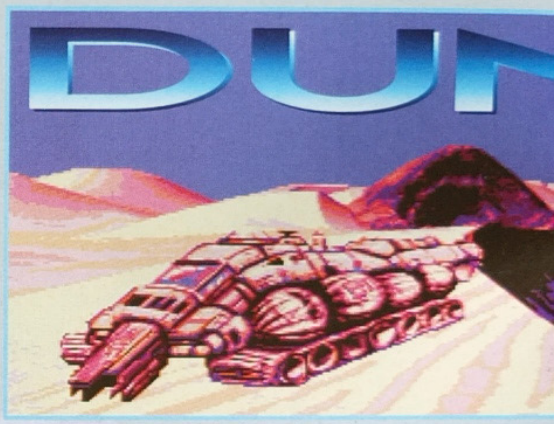
Voici Harah.

Au début, elle vous sera d'une très grande utilité, alors emmenez-la avec vous dans votre ornithoptère.

Duncan Idaho. Il gère avec vous la production de l'Épice. C'est un comptable qui saura toujours vous informer au mieux, en vous donnant un tas de chiffres.

Le Baron Vladimir Harkonnen ; votre pire ennemi !

Hynes, le planétologue. Grâce à ses connaissances, le désert peut devenir un paradis de végétation.



Les troupes de ce chef Fremen travaillent aussi pour vous.

Stilgar, le leader Fremen. Avec son aide, tous les Fremen seront bientôt avec vous.

Le contrebandier. Il a de tout ! Des moissonneuses, des ornithoptères et même des modules étranges qui seront très utiles pour le combat... Marchandez un peu pour obtenir un meilleur prix !

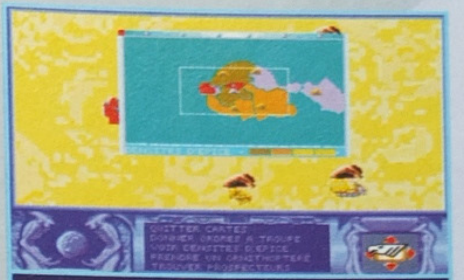
Thufir Hawat, votre conseiller en tout genre...

Durant tout le jeu, vous déplacez un petit curseur qui se positionne automatiquement là où il est possible de faire quelque chose. Utilisez les flèches à droite de l'écran pour vous déplacer de lieu en lieu. À gauche, vous voyez le nombre de jours écoulés depuis le début du jeu ainsi que les personnes se déplaçant avec vous. Au centre, ce sont toutes les actions que vous pouvez faire comme par exemple questionner, demander à quelqu'un de venir avec vous ou de rester à un endroit...

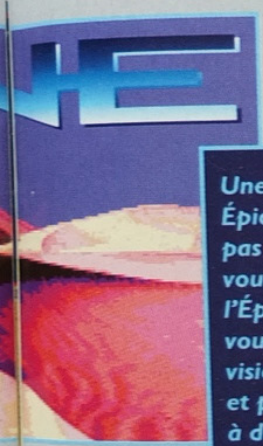
Feyd-Rautha Harkonnen. Le bras droit du Baron Vladimir Harkonnen.

Chani est amoureuse de vous ! Ça se voit...

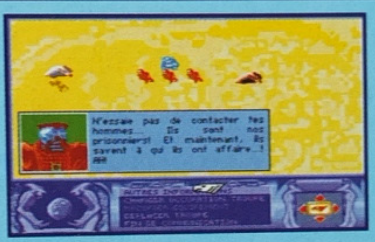
Dans le menu de configuration, vous pouvez changer la vitesse de déplacement du curseur, régler le son et les musiques, consulter le livre de Dune, choisir la langue et aussi demander à ce que tous les textes soient écrits en Fremen...



À l'aide de cette carte, vous savez où se trouve le plus d'Épice et où envoyer vos prospecteurs. Parmi toutes les actions possibles, vous pouvez demander à vos troupes de se spécialiser dans l'extraction de l'Épice, dans le maniement des armes et même dans l'écologie. Il sera aussi possible de déplacer les troupes, de modifier leur équipement, de leur demander d'aller espionner l'ennemi...



Une moissonneuse à Épice. Ne vous éloignez pas trop car vous pouvez vous perdre ! Peu à peu, l'Épice aura de l'effet sur vous, vous aurez des visions très intéressantes et pourrez communiquer à distance...



Le jeu est articulé autour de deux principes. Le premier est une aventure identique à chaque fois que vous y jouez, mais dont les éléments pour avancer vous parviennent au fur et à mesure que vous faites les bonnes actions aux bons endroits et aux bons moments. Le second est un jeu de stratégie très poussé, qui ne dépend que de votre bonne gestion des troupes.

Le désert, à différentes heures du jour et de la nuit.

■ MEGA-CD ■

DUNE

SON

Des paroles en français et des musiques... super !

GRAPHISME

Des personnages originaux et un désert saisissant de splendeur.

ANIMATION

Voyage dans les dunes époustouflant et des expressions très réalistes.

MANIABILITÉ

Le curseur se dirige automatiquement là où l'on peut cliquer.

✦ AVENTURE STRATÉGIE ✦

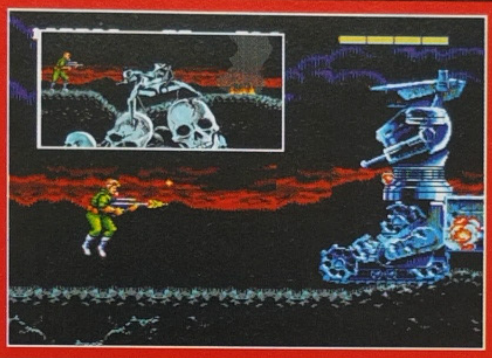
ÉDITEUR : VIRGIN
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDES : OUI
CONTINUES : NON

- \+ Les expressions des personnages
- \+ La stratégie
- \+ Le voyage dans le désert
- \+ C'est en français !
- \- On a du mal à se repérer sur la carte

92%

ACTE 1 - L'ENFER EN 2029 A.D.

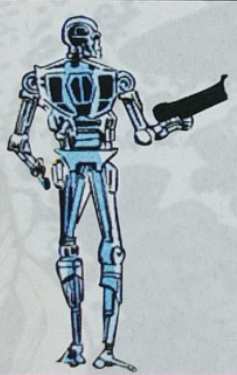
Reese se balade dans les décombres de l'ex-"ville des anges", à la recherche d'armes plus puissantes, de grenades et de bonus en tout genre. À l'occasion, il peut même endosser un bouclier le rendant invulnérable le temps de détruire un maximum de robots à la démarche saccadée, tous sortis du cerveau malade de Skynet.



ACTE 2 - UNE NUIT NOIRE QUI SEMBLE INTERMINABLE

Le super ordinateur machiavélique Skynet sent que Reese approche et lance les membres les plus puissants de son armée à sa rencontre. S'il ne veut pas se faire désintégrer et finir comme les nombreux squelettes qui jonchent le sol, ce militaire averti doit être prudent et utiliser au maximum les grenades de son sac à dos. Un conseil à suivre obligatoirement en mode "super hard".

1984 : James Cameron réalise Terminator, film de S-F, Grand Prix du Festival d'Avoriaz, qui met en scène Arnold Schwarzenegger dans le rôle du cyborg et Michael Biehn dans celui de Reese, le justicier venu du futur. 1993 : le jeu Mega-CD débarque. Le joueur incarne ce jeune militaire envoyé par John Connor, chef de la rébellion en 2029 A.D., pour sauver Sarah Connor, sa mère, des pinces du T-800 créé par Skynet. L'histoire débute alors que Reese se bat contre les machines dans un L.A. dévasté, et se termine, six niveaux plus tard, dans l'usine qui doit réduire en bouillie la carcasse du robot. Sept actes au total, que je vous propose de découvrir ici.



TERM

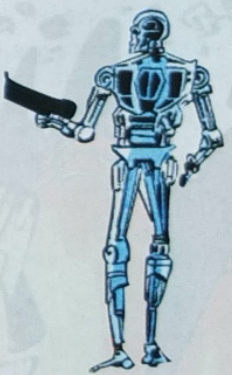
COMMENTAIRE

Connaissant les précédentes versions, on pouvait s'attendre au pire. Pourtant, Virgin nous gratifie ici d'un jeu de plates-formes très complet, à la difficulté graduelle, qui exploite très bien les capacités sonores du Mega-CD. Une bande-son réussie, très hard-rock, accompagne le joueur tout au long de l'aventure. En fait, celui-ci se retrouve plongé dans l'action dès la démo de début du jeu, qui reprend le thème archi-connu du film. Mais surtout, le fan ne peut que s'émerveiller en regardant bouger le personnage. Des gestes précis et une excellente maniabilité pour un Reese qui évolue, et c'est là le seul défaut de ce jeu, dans des graphismes au différentiel soigné mais aux décors de premier plan peu fouillés avec des traits grossiers. Paradoxal ! Car si tout avait été aussi recherché, la note aurait sans aucun doute dépassé les 90%.

ACTE 4 - LES RUES MALFAMÉES DE LOS ANGELES

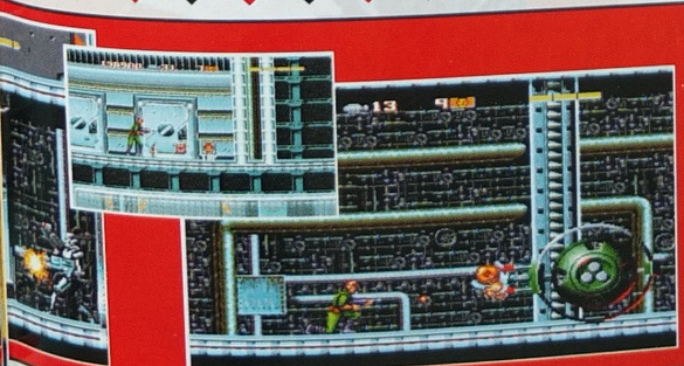
Tout juste remis de son voyage inter-temporel, Reese part à la recherche de Sarah Connor, mère de John, le futur chef des rebelles. Il a troqué sa tenue de militaire contre un imper, et son laser contre un fusil à pompe, plus courant en 1984. Mais la route est longue et les punks de la city, à pied ou sur leur Harley, lui barrent le passage... quand ce n'est pas la police !

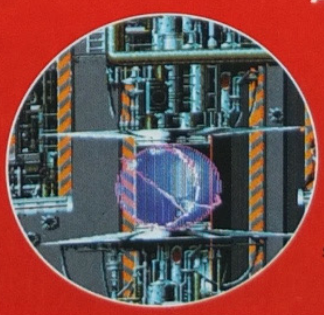
INATOR



ACTE 3 - LE CŒUR DE SKYNET

Dernière ligne droite avant d'emprunter la machine à remonter le temps mise au point par Skynet. À peine quelques secondes après l'envoi du T-800, Reese fera un bond de près de 50 ans dans le passé. Surtout ne pas partir avant d'avoir récolté le plus possible de "1up" et de "power-up" marqués d'une croix rouge (pour 1 barre d'énergie supplémentaire) ou jaune (pour remplir toute la jauge) !

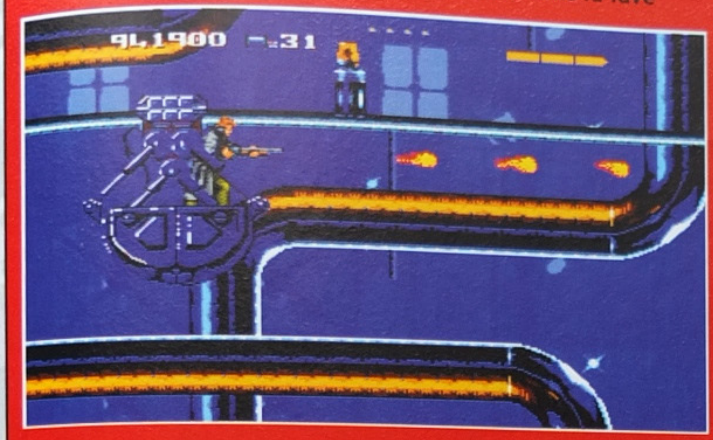




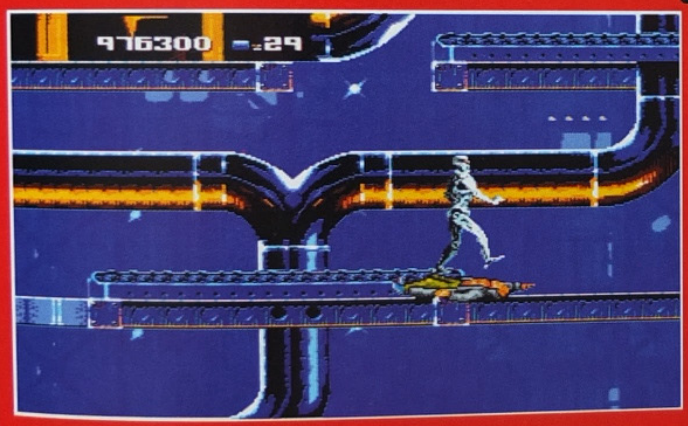
GA-CD ■ MEGA-CD ■ MEGA-CD ■ MEG

ACTE 7 - LA FIN DE LA COURSE-POURSUITE

Dernière étape avant une éventuelle éradication des restes du Terminator par une Sarah Connor choquée à vie. Cette fois, Reese doit mener le robot sous la presse hydraulique. Un dédale de tuyaux périlleux l'attend et tomber dans la lave



signifie une mort certaine. Attention, car ce jeu ne possède ni Passwords ni Continues. Aussi, ayez un bonne réserve de "1up" si vous voulez voir le générique de fin... en attendant la suite, "The Judgement Day".



■ MEGA-CD ■

TERMINATOR

SON

Thème du film en intro, et du Guns'n Roses remanié pour le reste

GRAPHISME

Beau différentiel, mais des décors grossiers pour L.A. 1984

ANIMATION

Des mouvements hyper réalistes pour le héros

MANIABILITÉ

Un militaire surentraîné qui répond au 1/4 de tour

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : VIRGIN
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

\+ Reese plus vrai que nature
\+ Bande-son apocalyptique
\+ Maniabilité sans faille
\+ Difficulté bien dosée
\- Manque d'effets spectaculaires

85%

BUBBA

Qu'est-ce que j'ai encore fait, pour me retrouver ici !? (oui, vous ne le savez pas encore, mais Bubba n'a pas de chance dans la vie). Mais, c'est quoi, ces monstres ? Haaaaa ! Au secours ! À force de hurler, toutes les créatures prennent peur et quelques secondes plus tard, ils ressentent une forte secousse. Le vaisseau dans lequel ils étaient prisonniers, et qui les conduisait dans un zoo, vient de s'écraser sur une planète inconnue. Les soutes ouvertes, tous s'échappent, Bubba en tête... Bonjour, je suis Stix. Moi, c'est Bubba. Où vas-tu, demande Stix. Eh bien, j'vais vite rentrer chez moi. Je peux venir avec toi ? Si tu veux ; peut-être qu'à deux, on retrouvera plus vite notre chemin...

LES STAGES BONUS...

Je dois ramasser un maximum d'extraterrestres en temps limité. Pendant le jeu normal, je dois aussi les prendre pour augmenter mes points.

COMMENTAIRE

Pas besoin d'un super vaisseau spatial, de pouvoirs magiques ou de tirs foudroyants pour faire un très bon jeu. Un personnage rigolo et un petit bâton mignon suffisent largement ! Voilà un jeu agréable et divertissant, grâce à de belles musiques, un personnage à l'humour décapant et une maniabilité sans reproche. En plus, il faudra réfléchir un peu, histoire de prouver aux parents qu'on est intelligent et qu'ils ont eu raison de nous acheter le jeu. Question animation, le personnage est fendard et l'aventure est bourrée de gags, mais parfois c'est un peu vide. On regrette aussi que l'on ne puisse que jouer seul, et pas avec un ami qui aurait pu prendre le rôle de Stix, par exemple. Avec des graphismes styles BD, assez chouettes, ce jeu vous plaira certainement.

Cet extraterrestre peut soigner Stix. En sautant contre le mur, je trouverai un passage secret.

Voici la preuve que, dans les pires situations, je garde toujours le sourire...

A'N'STIX

NIVEAU I - LA FORET DES EXTRATERRESTRES

Je vais sauter dessus pour partir en l'air.

C'est étrange, les arbustes bougent tout seuls et cet arbre me suit ! En lançant Stix derrière lui, puis en me retournant, Stix finira par le détruire et je pourrai découvrir plein de passages secrets. Au début du jeu, je choisis de 3 à 6 vies. À chaque fois que je suis touché, Stix diminue de taille et ensuite je perds une vie. Je n'ai qu'un seul Continue.

Demandez-leur de tenir Stix pour vous permettre de monter.

Cette bestiole dort ! Profitons-en pour lui sauter dessus.

Je peux lancer Stix très loin pour éliminer les ennemis.

Stix est très utile pour faire rouler les pierres. Il pourra me servir pour ouvrir des bidons, peut-être...

En coinçant Stix dans le trou, je peux ensuite grimper.

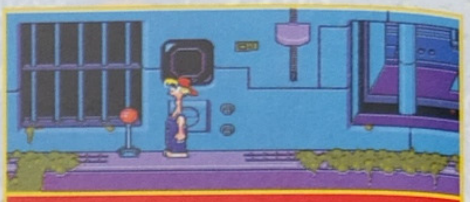
NIVEAU 2 - LE VAISSEAU SPATIAL DE WALDOS

J'me sens pas bien...

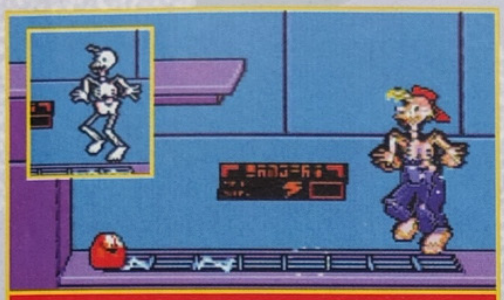
Si je t'attrape !

Suis-moi, petite bouteille... Je connais quelqu'un qui a besoin de boire.

Une petit flexion et je saute...



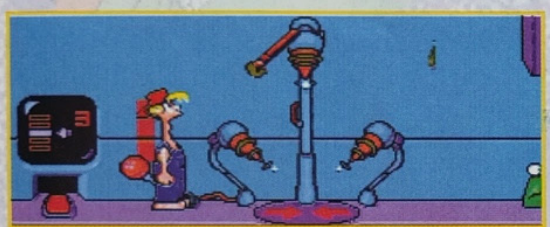
Cette substance verte me ralentit ! Réfléchissons, avec ces leviers...



Zic, zic. C'est électrifié !

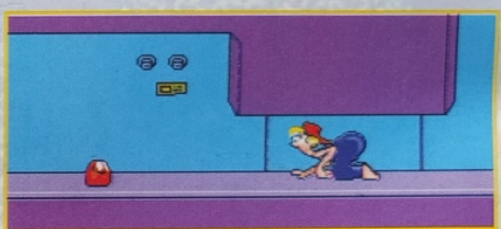
Suis-moi. Je te donnerai des coups sur la tête pour t'obliger à me laisser monter sur toi.

Un petit coup de Stix dans la boule pour la faire rouler !



Je choisis l'étage, je me place dans le téléporteur et j'actionne le levier pour partir. Je dois trouver les quatre cubes pour ouvrir les sas.

C'est marrant, en actionnant les leviers, l'objet indiqué sur l'écran apparaît. Avec son aide, je vais pouvoir sauter plus haut !



Je suis obligé de me baisser pour avancer et récupérer cet extraterrestre.

NIVEAU 3 - LE VOLCAN

Je préfère ne pas regarder en bas...

Au secours, je suis enfermé dans le ballon !

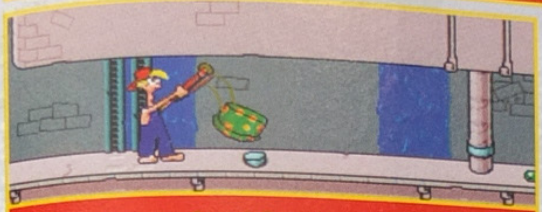
Je vais décoincer ce petit homme vert et passer, moi aussi, dans le tuyau...

Aïe, ça pique, ces moustiques !

Je dois vite les ramasser avant que ce moustique ne m'attaque !

BUBBA

NIVEAU 4 - LE TEMPLE MARIN



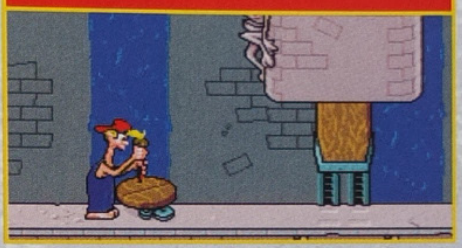
Après avoir planté Stix dans un trou, je siffle et il revient pour m'aider à combattre les monstres.

Je crois que je vais mourir.

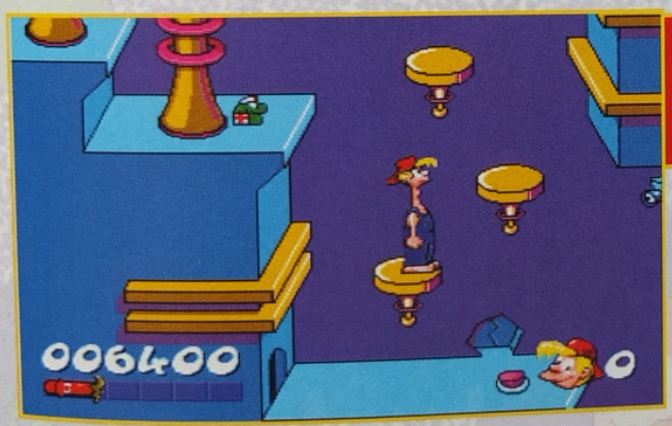
Ça y est, je meurs...

Stix me sert de tuba ! Mais je ne peux pas rester longtemps sans respirer. Essayons de pousser le levier pour faire descendre l'eau.

C'est pratique pour faire tourner la roue et soulever la porte.



NIVEAU 5 - L'AÉROPORT



Décidément, il y a des boutons partout sur le sol... Je ne sais jamais si je dois appuyer ou non dessus !

Les caméras de surveillance peuvent aussi lancer des rayons laser et les gardes sortent de partout.

Puisque le panneau indique qu'il est interdit de passer avec des bâtons, je vais demander à ce touriste de me le garder un instant.

A 'N' STIX

MEGADRIVE

BUBBA 'N' STIX

SON

Des musiques agréables qui collent bien au paysage.

GRAPHISME

Bien dans l'ensemble, simple, style BD pour enfants.

ANIMATION

Le personnage est trop génial mais autour, c'est parfois vide.

MANIABILITÉ

Exceptés 1 ou 2 passages, c'est impeccable !

PLATES-FORMES REFLEXION

ÉDITEUR : CORE DESIGN
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

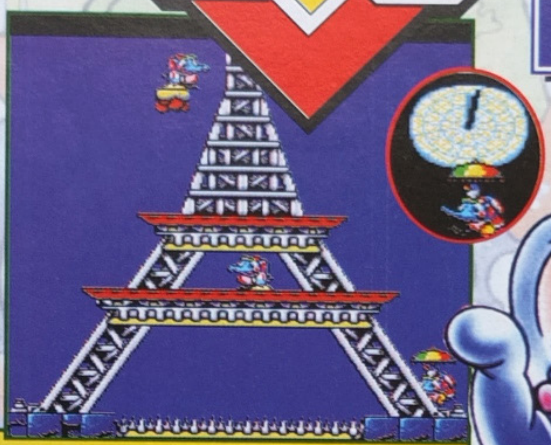
Les musiques
L'animation du personnage
La réflexion
Un seul joueur
Jeu court et difficile vers la fin

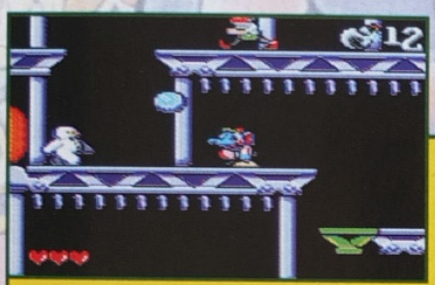
84%

Ce jeu compte six niveaux au total. Trois étapes divisent chaque niveau, avec leur lot de pièges en tout genre que seul le plus malin des petits n'éléphants pourra éviter.

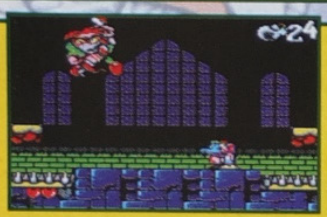
CJ Elephant FUGITIVE

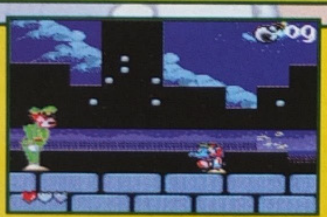
Mais qu'est-il arrivé au malheureux Columbus Jumbo ? Alors qu'il vadrouillait paisiblement en pleine savane africaine, des chasseurs surgissent des fourrés et le capturent. Direction un zoo londonien dans une cage exiguë. Malin comme un singe, il parvient à s'enfuir en espérant revoir un jour son pays natal...





Parti de Londres, Columbus Jumbo poursuit son périple au travers de nombreux pays comme la France, la Suisse ou encore l'Égypte. Ses armes : une trompe lanceuse de cacahouètes grillées, un stock de bombes limité et un parapluie qui amortit les chutes. Il part avec 9 vies dans la poche et en perd une s'il se fait toucher trois fois ou s'il tombe sur des pics acérés. Ne pas hésiter à tromper énormément (normal, pour un pachyderme, non ?!).





À chaque fin de niveau, le joueur patient, pour ne pas dire "zen", se trouve confronté à un boss supposé illustrer le lieu parcouru. Ainsi, Quasimodo est le méchant à battre pour Paris (2ème niveau). Si CJ avait visité ma petite ville de banlieue et non la capitale de l'hexagone, il serait sûrement tombé sur ma mémé en ski et là, aïe, aïe, aïe !

COMMENTAIRE

Après Fantastic Dizzy et Cosmic Spacehead, ce nouveau titre de l'éditeur anglais Codemasters est franchement décevant. Bien que s'adressant une nouvelle fois aux plus jeunes d'entre nous, les programmeurs n'ont fait aucun effort en termes d'originalité et de jouabilité. À se demander s'ils ne prennent pas les joueurs pour plus bêtes qu'ils ne le sont déjà !

■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
TAILLE CARTOUCHE : 2Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : NON

50%

SEGA

MEGA DRIVE

6 niveaux grinçants à vous figer le sang dans les veines!

Castlevania®

The New Generation

Choisissez parmi deux conquérants: John Morris et son touet ou bien Eric Lecarde à la hallebarde. Ces chasseurs de vampires poursuivent la comtesse Bartley pour l'empêcher de ressusciter un monstre sanguinaire - le Comte Dracula. Lorsque vous vivrez ce grand frisson, n'oubliez jamais qu'il faut toujours se méfier des gens à la dent un peu trop longue ...

KONAMI

Distribué par Sega France, 19 - 21 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris".

"Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Castlevania® and Konami® are registered trademarks of Konami Co., Ltd. © 1994 Konami all rights reserved."

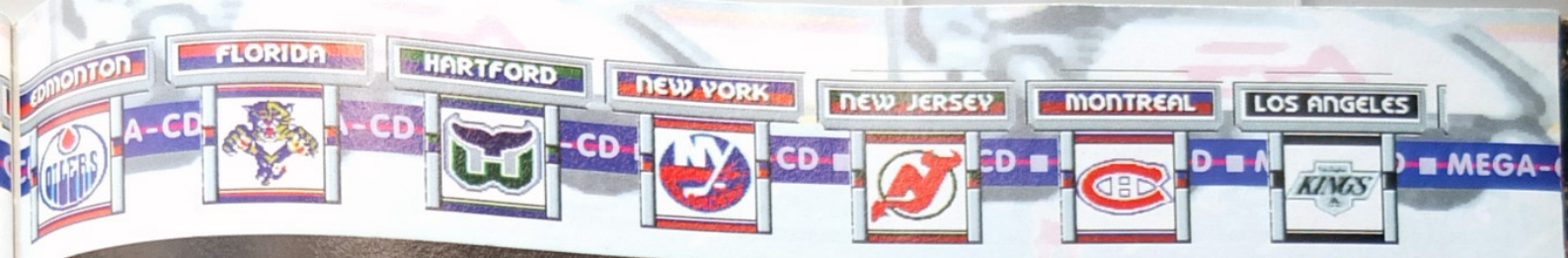
NH
HOCK

À l'approche de l'été, à moins de partir en Islande, voire chez nos amis les pingouins au Pôle Nord, le hockey sur glace, sport de mâles s'il en est, devient de moins en moins accessible... Sauf pour les possesseurs de Mega-CD et amateurs du genre, car la version CD de NHL '94 est désormais disponible. Les joueurs, jusqu'à quatre en même temps, peuvent ainsi partir à l'assaut de 28 patinoires réparties sur le sol nord-américain. Petits gabarits s'abstenir...

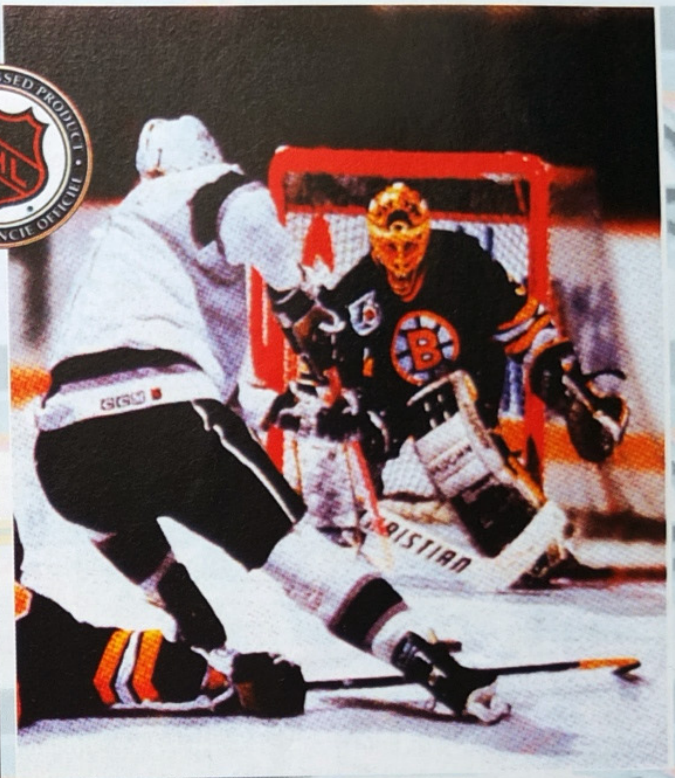
L'applaudimètre. Il affiche le niveau de décibels produits par la foule en délire dans les tribunes en cours de rencontre. En dépassant le record de "l'arène" (80 dB sur la photo), la partie s'accélèrera de 10% environ.

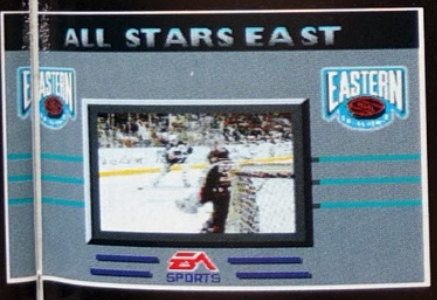
28 équipes composées de six joueurs attendent les mordus de ce sport de brutes. Vous vous en doutez, certaines d'entre elles sont fortes, avec des hockeyeurs rapides, costauds et intelligents (c'est déjà plus rare !), alors que d'autres sont franchement à la masse (comme San José que j'ai choisi exprès pour Manu). Les meilleures restent naturellement les All Stars East et West avec des "gars" comme Mario Lemieux.

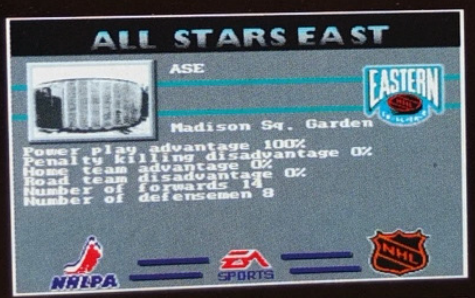
L'intro du jeu dure approximativement une minute et donne immédiatement le ton des événements qui vont suivre. Sur une musique entraînante, les séquences filmées se succèdent, de la sortie des vestiaires jusqu'à l'arrivée des hockeyeurs sur la glace. Puis l'enchaînement se fait sur des buts, des plaquages et des actions spectaculaires qui débouchent sur le défilement des écussons de la plupart des équipes de la NHL.

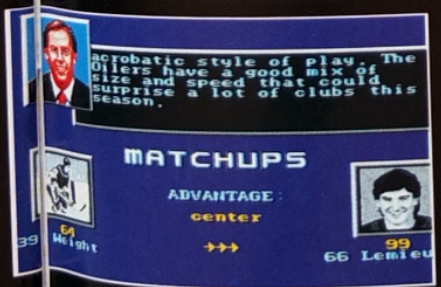


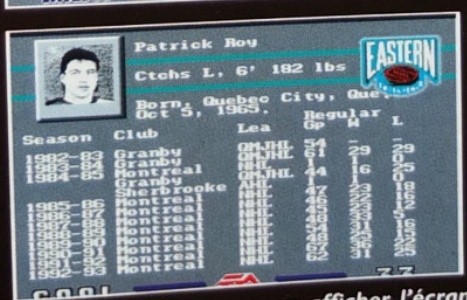
LPA
KEY '94







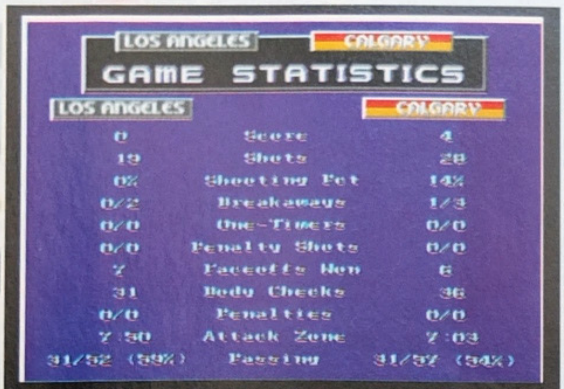




Après avoir sélectionné une équipe, appuyez sur Start pour afficher l'écran d'Options et choisissez Player's Card. Vous obtiendrez toutes les infos souhaitées sur les sportifs de l'équipe. Ici, les hockeyeurs sélectionnés sont ceux de la "All Stars East". Vous pouvez constater que Patrick Roy (mon animateur défunt préféré) possède un sosie chez nos amis les ricains. Enfin, vous aurez même droit à une photo noir et blanc du stade, en plus d'une courte action filmée, caractéristique de l'équipe.

COMMENTAIRE

NHL '94 reste la meilleure simulation de hockey, toutes consoles confondues. Que dire de la version Mega-CD, si ce n'est qu'elle n'apporte rien de plus ou si peu par rapport à la version Megadrive. À part l'intro, très rythmée, entièrement en séquences filmées, qui met le ou les joueurs immédiatement dans l'ambiance des grandes rencontres, et la possibilité de jouer à quatre simultanément, le soft n'offre rien de nouveau. La jouabilité est toujours excellente et l'animation, toujours aussi fluide. On regrette seulement que la bande-son ne soit pas plus "speed", que les bruits de foule ne soient pas mieux réussis, plus réalistes. De même, pourquoi les petits films censés montrer les exploits de l'équipe sélectionnée sont-ils aussi courts ? L'amateur reste sur sa faim, surtout s'il ne connaît pas les sportifs américains à quelques exceptions près (Mario Lemieux, par exemple). On attendait mieux sur M-CD.



Les statistiques d'un match sont accessibles à tout moment. À la fin des trois tiers-temps par exemple, les joueurs peuvent vérifier, entre autres, le pourcentage des tirs qui ont rapporté des points, le nombre de buts marqués par chaque équipe alors qu'elle avait des joueurs sur le banc de touche, ou encore le nombre total de plaquages effectués.

Vous pouvez choisir entre quatre modes de jeu différents : Regular Season (un seul match), Shootout (les pénalties), New Playoffs (les nouvelles éliminatoires qu'il est possible de sauvegarder) et New Playoffs/7 Game (un tournoi au meilleur des sept matchs, où quatre victoires sont requises pour être qualifié). La photo ci-jointe montre un tableau de Playoffs normal. Qui remportera la coupe ?

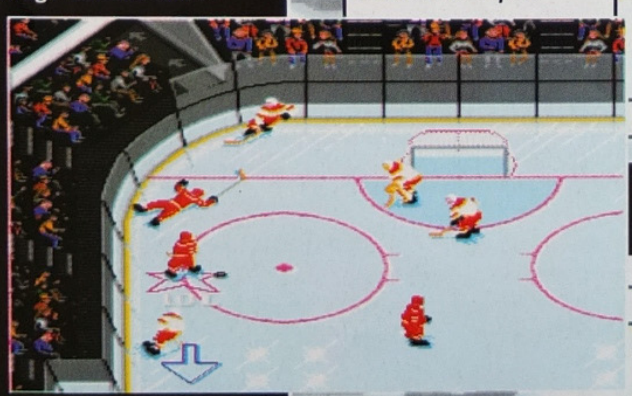
Six contre six pour un deux contre deux enflammé. Eh oui ! Grâce au quadrupleur Electronic Arts prévu pour FIFA Soccer à l'origine, il est possible de se mesurer à quatre simultanément. Attention à ne pas s'emmêler les pinceaux pour bien travailler en osmose avec son coéquipier !

Avec un peu de chance et de persévérance, le joueur 2 marque pour la troisième fois et réalise un "Hat Trick" (qui consiste, justement, à marquer trois buts d'affilée). L'Instant Replay permet de revoir l'action au ralenti. Le joueur savoure ainsi pleinement sa victoire.

La technique de base pour marquer un but est simple (de base même, comme son nom l'indique). Le débutant peut agir comme suit :

Le joueur 1 s'avance sur la gauche des buts de façon à attirer l'attention du goal sur lui et le tromper.

Le joueur 1 passe le palet au joueur 2, placé sur sa droite. Il arrive à toute bombe en direction des buts !



Voici "l'arène" ! La vue de dessus confère une meilleure vision du jeu au joueur, qui peut choisir de garder les pénalités ou de les enlever, pour ne pas être gêné par le sifflet de l'arbitre toutes les 30 secondes s'il ne maîtrise pas encore très bien les règles. C'est ce que l'on appelle le top de la simulation de hockey sur glace !

Le joueur 2 marque un superbe but puisque le goal ne l'a pas vu venir et réagit trop tard.

▪ MEGA-CD ▪

NHLPA HOCKEY '94

SON

Bande-son pas assez percutante pour du Mega-CD

GRAPHISME

Séquences filmées (buts et baston) et intro sympas

ANIMATION

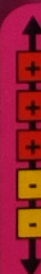
Le top de la simulation de hockey, fluide et speed

MANIABILITÉ

Des passes précises pas toujours évidentes à réaliser

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NB DE MODES DE JEU : 4
NOMBRE D'ÉQUIPES : 28
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
CONTINUES : OUI
PASSWORDS : NON



- La meilleure simulation de Hockey
- Les séquences filmées
- Le jeu à quatre
- Bande-son faiblarde
- Version Megadrive identique

83%

Power

Etre un mercenaire au service d'un roi conquérant, qui vous payerait pour réduire à l'impuissance les armées ennemies et étendre le royaume, cela vous séduit ? Si diriger des dizaines de troupes et déclarer la guerre à tout ce qui bouge, fait partie de vos rêves inavoués et inassouvis, comme attacher votre grand-mère sur la rampe d'escalier et la faire glisser du dixième au rez-de-chaussée, accrochez votre ceinture car l'aventure commence !...

Le jeu débute par une petite séquence d'intro haute en couleurs. Vous, grand général des armées, venez d'être convoqué dans la salle du trône car l'heure est grave. Le roi, vieux barbu virulent, a décidé d'étendre le royaume aux territoires voisins. Se tenant difficilement debout, l'épée à la main, il proclame l'hallali. À vous maintenant de remplir correctement la mission qui vous a été assignée...

Ce petit icône représente l'action en cours et change en fonction (action de manger, d'espionner, de se battre...)

La carte de l'île ou du territoire. Cette vue aérienne permet de vous situer géographiquement grâce à un petit personnage qui marque l'endroit où vous êtes.

La boussole. Pour ne pas perdre le nord lors des rotations.

La balance du pouvoir, qui montre votre degré de domination du territoire. Si elle penche totalement sur la droite, vous avez gagné.

Les 20 icônes de la barre d'action. Voir ci-contre leurs fonctions.

COMMENTAIRE

Power Monger est un jeu de réflexion. Cela sous-entend de nombreuses heures passées devant l'écran pour mener à bien les 195 "War Game" prévus. Il faut donc être patient, vous en conviendrez. Mais la patience a ses limites lorsque le joueur doit attendre que le disque se charge à chaque changement d'écran. En fait, le temps d'attente entre l'exécution de chaque action est tellement long, au point de nuire à la jouabilité, que l'on pourrait croire que l'expression anglaise "loading, please wait" est omniprésente. Bref, il faut déplorer l'animation extrêmement saccadée due à ces trop longs accès-disque, qui ne facilitent pas un jeu au déroulement en temps réel. Sans quoi, les graphismes, zooms et rotations sont bien réalisés. La bande-son, elle, se résume à des effets sonores répétitifs et manque un peu de tonus.

Monger

Les trois barres indiquent votre situation. La barre bleue montre le niveau de nourriture. Il vaut mieux qu'il soit supérieur au niveau des troupes (la barre rouge). Enfin, la barre verte indique la santé du général. S'il n'y en a plus, c'est la fin du jeu.

Lorsque le War Game commence, la première image qui apparaît à l'écran est celle-ci. Il s'agit du premier mode de jeu et vous déplacez le curseur sur la carte, à la recherche de renseignements en tout genre. On peut découper l'écran comme suit :

photo 2

Le général, c'est-à-dire vous. Il suffit de pointer la flèche sur les médailles pour obtenir les infos concernant votre statut. À savoir : (photo 2) "Benji se tient dans le château fort, avec un stock de 238 caisses de nourriture, une vitesse d'exécution de 48 et un arc. 20 troupes au total. Aucun excédent. Les troupes ne possèdent rien (bateaux, charrues...) pour le moment."

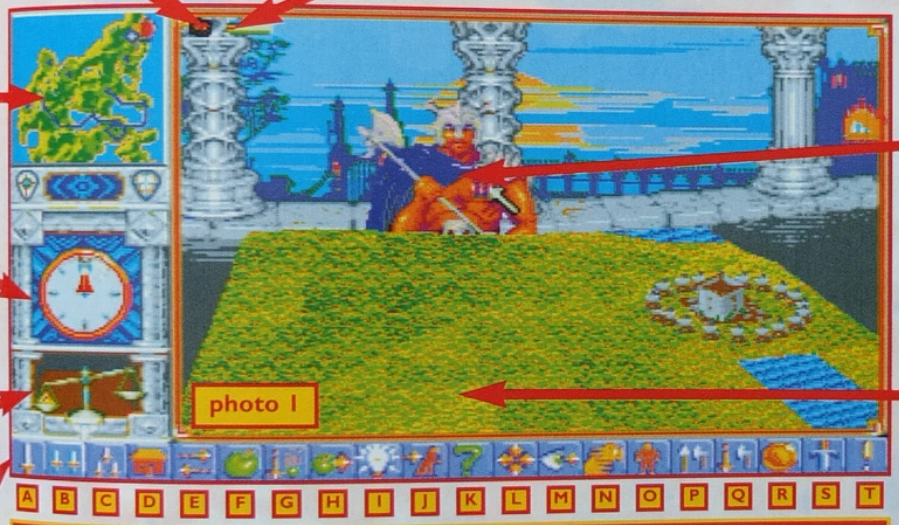


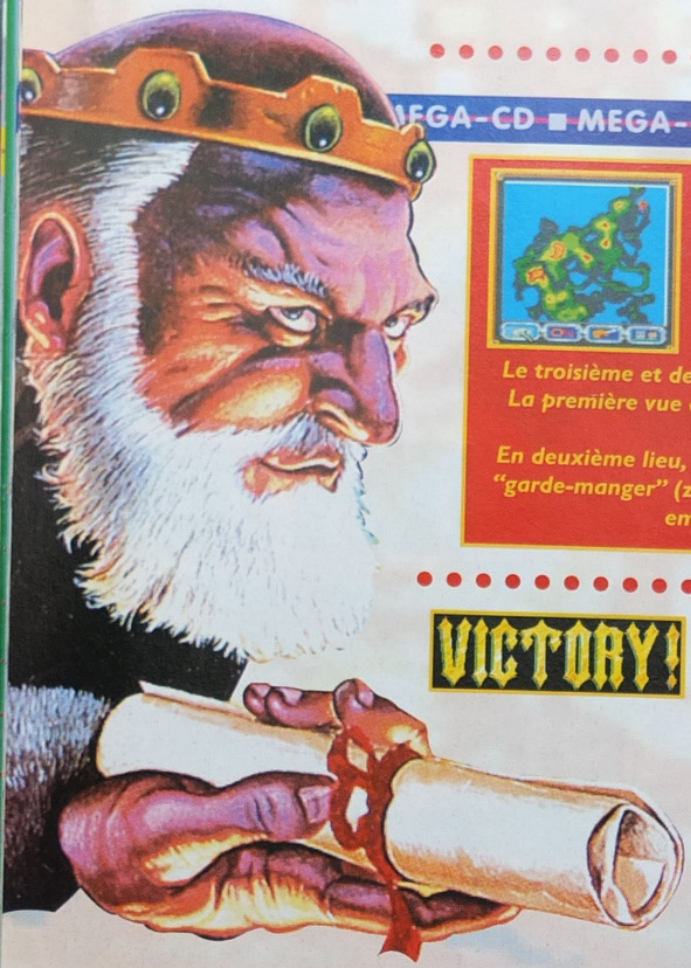
photo 1

Le territoire. L'action démarre dans le petit fort entouré de prairies verdoyantes. Attention, car tout se passe en temps réel et il faut réfléchir vite !

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T

a-b-c) Degré d'agressivité du général. 1 épée = passif. 2 épées = neutre. 3 épées = agressifs.
d) Icône de retrait des troupes dans la tour de départ.
e) Transfert d'hommes d'un général à un autre.
f) Restauration des troupes.
g) Stockage de nourriture dans une ville.
h) Transfert de nourriture d'une ville à l'autre.
i) Icône pour les inventions.
j) Mouvements de troupe à un endroit défini.
k) Informations sur les lieux, les objets et les êtres vivants.
l) Dispersion des troupes, les soldats retournent dans leurs villes d'origine.
m) Icône à espions.
n) Alliance / pacte avec une ville voisine.
o) Recrutement de troupes après une victoire.
p) Icône pour équiper les troupes.
q) Stockage d'armes dans une ville.
r) Marchandage / échanges d'une ville à une autre.
s) Attaque d'une personne, d'un animal, d'une ville.
t) Options du jeu (Recommencer la carte, Quitter, Continuer, Jouer en mode Random)

Après l'avoir vaincu, un général ennemi pourra se rallier à votre cause. N'oubliez pas cependant de faire un transfert de troupes et de nourriture avant de l'envoyer sur le front !



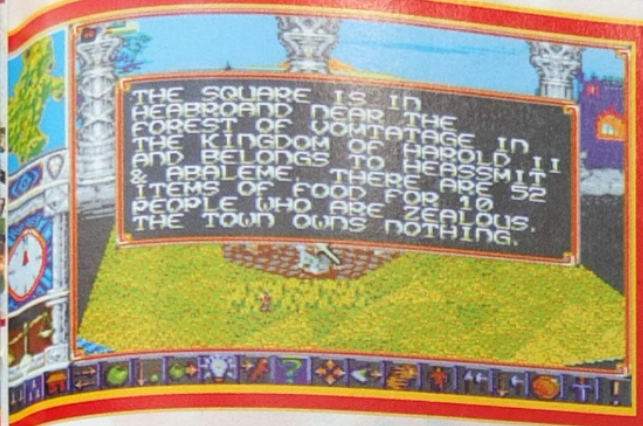
Le troisième et dernier mode de jeu offre quatre visions différentes de la carte. La première vue est une carte géologique, pour savoir où se trouve le minerai s'il faut forger des armes par exemple.
En deuxième lieu, la carte montre les zones boisées. La troisième carte situe les "garde-manger" (zones à nourriture). La quatrième et dernière carte montre les emplacements des troupes (amies et ennemies).

VICTORY! VICTORY!

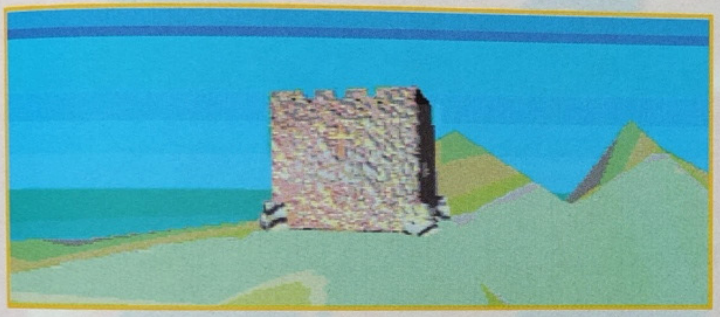
Vous pouvez pousser vos hommes à inventer des armes ou toutes sortes d'instruments susceptibles de vous aider dans votre conquête du territoire. Aussi, ne vous étonnez pas de voir les arbres disparaître pour devenir des arcs, des flèches, voire des catapultes.

En appuyant sur le bouton B, vous passez d'un mode de jeu à un autre. Dans le deuxième, vous pouvez déplacer rapidement la carte de l'écran principal à partir de celle située en haut, à gauche de l'écran (vue aérienne). De plus, il est possible de zoomer et de faire des rotations à gogo pour des vues très différentes de l'action.

195 mondes au total vous attendent ! Vous démarrez en haut, à gauche et, après chaque conquête victorieuse, vous pouvez choisir d'aller visiter l'un ou l'autre des territoires juxtaposant le vôtre (horizontalement ou verticalement). Vous décidez de votre route sans être forcé de conquérir toutes les îles. Le jeu se termine une fois la main mise sur le territoire, tout en bas à droite.



Grâce à l'icône d'information, vous pouvez obtenir tous les renseignements possibles sur un village (stock de nourriture, nombre d'habitants...) ou... sur un mort si vous pointez le curseur sur son âme s'envolant vers les cieux.



Avant de s'attaquer à un territoire, le joueur bénéficie d'un survol aérien de la zone en 3D, qui lui permet de mieux apprécier le relief et de bien situer les villes ennemies comme de les compter.

Si vous décidez d'espionner l'ennemi, il suffit d'envoyer un membre de vos troupes et de sélectionner l'icône à espion (un œil). Vous pourrez suivre ses agissements grâce au troisième mode de jeu. Attention, car l'ennemi peut faire de même ! Soyez vigilant !

Comme l'action se passe en temps réel, vous voyez défiler les saisons. La bande-son change en conséquence puisque, en été, les oiseaux gazouillent et les moutons bêlent, alors qu'en hiver, la neige recouvre le pays.

▪ MEGA-CD ▪

Power Monger

SON

Gazouillis et musique d'intro sympa, sans plus.

GRAPHISME

Zooms et rotations réussis, et relief bien rendu

ANIMATION

Accès-disque trop longs = animation très saccadée

MANIABILITÉ

Curseur peu précis pour une action en temps réel

✦ «WAR GAMES» ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 195
NB DE MODES DE JEU : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : OUI
PASSWORDS : OUI

+ Simulation réaliste
+ Les joies du pouvoir !
+ 195 mondes
- Animation au ralenti
- Maniabilité hésitante

77%

★ MEGA

QUELQUES CODES ACTION REPLAY

- FF104 000FA : Vies infinies
- FF543 E00FA : Cœurs infinis
- FF547 E00FA : Cœurs infinis
- FF120 E00FA : Or infini
- FF104 20009 : Pour avoir la dernière épée
- FF104 60007 : Pour avoir la dernière armure
- FF104 40013 : Pour avoir la dernière paire de bottes
- FF104 80015 : Pour avoir le dernier anneau
- FF104 E0002 : Pour avoir les herbes EkeEke infinies
- FF104 90099 : Pour avoir l'herbe et les statues de Gaia infinies
- FF104 A0099 : Pour avoir le DAL et les statues d'or infinies
- FF104 B0099 : Pour avoir le parchemin et le ticket du casino
- FF104 D0099 : Pour avoir la lanterne et la gousse d'ail
- FF104 E0099 : Pour avoir le réparateur d'âme
- FF104 F0099 : Pour avoir le bracelet et la pierre solaire
- FF105 00002 : Pour avoir le sifflet d'Einstein
- FF105 20002 : Pour avoir le livre des sorts
- FF105 40099 : Pour avoir le rubis et l'estampe
- FF105 60099 : Pour avoir la cloche
- FF105 80099 : Pour avoir la statue à tête de diable
- FF105 B0099 : Pour être en homme d'âge mur et avoir le pendentif

DRIVE ★

TALKER

Vous êtes Ryle de Maple, célèbre chasseur de trésors. Votre nom est connu de tous et peu d'endroits au monde, riches en trésors, n'ont pas connu vos fouilles minutieuses. Alors que vous revenez de ruines éloignées où vous avez réussi, au péril de votre vie, à récupérer la célèbre statue de Jypta, une chose surprenante survient. Le marchand auquel vous avez vendu cette statue, vous demande d'attendre sur son balcon, le temps qu'il parte chercher les deux mille pièces d'or essentielles à l'acquisition de votre trésor et soudain, paf !, une petite fée nommée Friday vous tombe sur le dos. Reprenant conscience, elle se met à crier "ils sont après moi, aide-moi vite, noble étranger, et le trésor du roi Nole est à toi" ! N'écoutant que votre courage, et surtout l'insondable profondeur de votre vénalité, vous prenez alors la jeune femme dans vos bras et réussissez à vous cacher derrière un muret au moment où trois mercenaires passent en criant "elle n'est pas loin, on va l'attraper" ! Après quelques minutes d'attente, une fois le danger passé, vous sortez de votre cachette et questionnez la petite fée pour plus d'informations. Elle vous explique alors qu'elle connaît l'emplacement des cinq gemmes qui permettraient, selon la légende, de réussir à trouver l'emplacement du trésor, et se propose de vous y conduire pour vous remercier de l'avoir sauvée. Voilà, vous êtes maintenant Nigel, et la route va être longue jusqu'au trésor, sans compter toutes les embûches dont elle sera parsemée, et les nombreuses perfidies de vos congénères ! Bonne chance !

Le commencement

Tout commencait pourtant bien !... Friday vous avait conduit, grâce à un aigle géant, aux abords d'une grotte qui, par voie terrestre, serait restée inaccessible (1). Alors que vous arpentiez cette grotte (2), un piège se mit en branle (3) et vous obligea à prendre un radeau (4), mais alors que vous vous pensiez sauvé, vous débouchiez soudain dans une chute d'eau vertigineuse (5), vous précipitant au plus bas d'une montagne ! Après une courte chute, vous tombiez évanoui sur le sol. Heureusement pour vous, passait par là une villageoise de Massan, qui réussit à vous ramener dans son village (6) ! Maintenant, votre aventure commence vraiment !

1

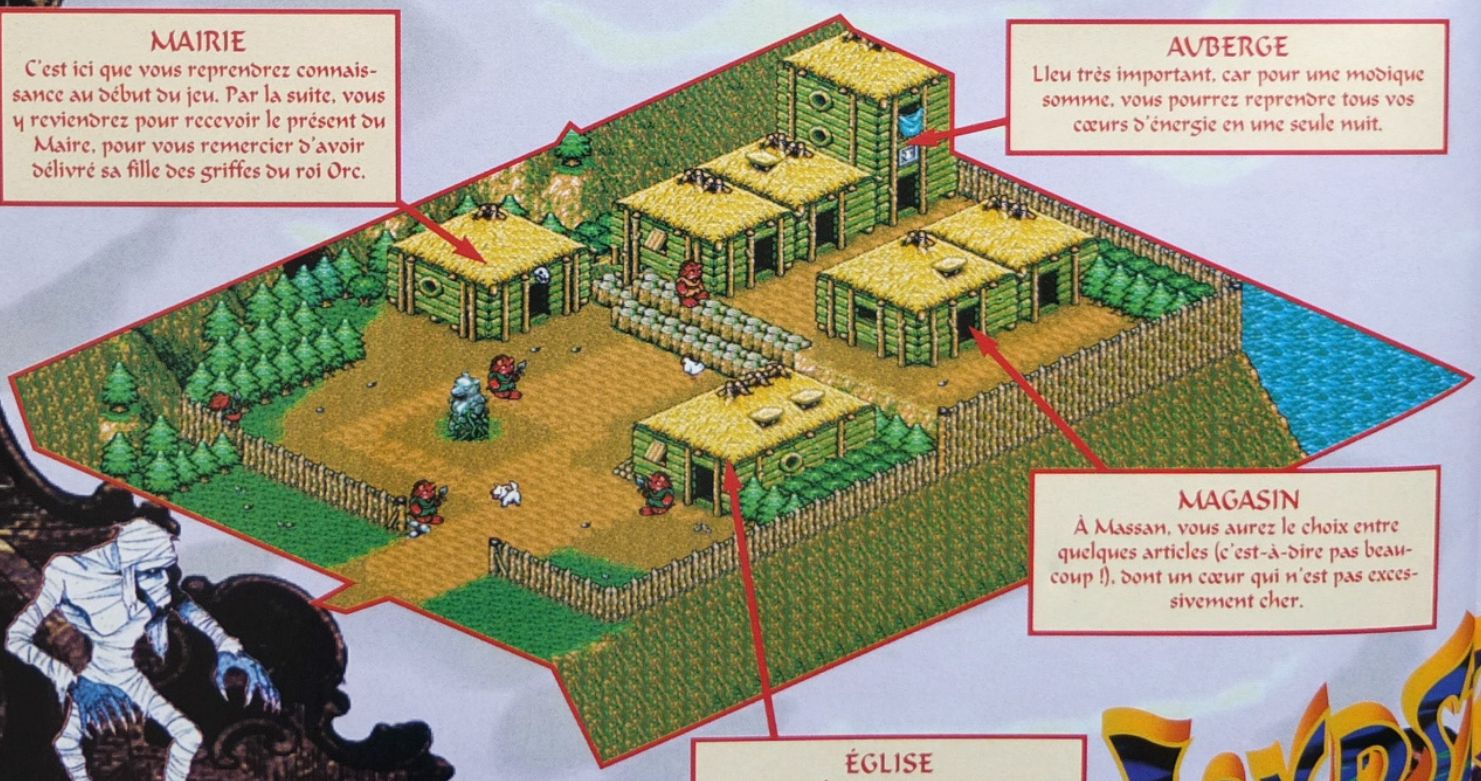
2

3

4

5

6



MAIRIE
C'est ici que vous reprendrez connaissance au début du jeu. Par la suite, vous y reviendrez pour recevoir le présent du Maire, pour vous remercier d'avoir délivré sa fille des griffes du roi Orc.

AUBERGE
Lieu très important, car pour une modique somme, vous pourrez reprendre tous vos cœurs d'énergie en une seule nuit.

MAGASIN
À Massan, vous aurez le choix entre quelques articles (c'est-à-dire pas beaucoup !), dont un cœur qui n'est pas excessivement cher.

ÉGLISE
Le lieu de culte où vous pourrez sauvegarder gratuitement votre aventure.

Le village de Massan

Reprenant peu à peu connaissance dans le village de Massan grâce à la magie de Friday, vous allez pouvoir commencer vos recherches ! Avant toute chose, commencez par faire apparaître le coffre au pied de la vieille statue (1). Pour réussir cela, rien de bien compliqué, grimpez sur la poule, puis quand celle-ci passera à côté du garde patrouillant dans les environs de la statue, sautez-lui sur la tête ! Ce n'est pas très sympa, mais ne vous inquiétez pas, il ne vous en tiendra pas rigueur ! Vous pourrez alors, à partir de sa tête, sauter sur le sommet de la statue quand il la croisera, et ainsi faire apparaître le précieux coffre. Puis vous pourrez faire le tour du village et discuter avec un peu tout le monde. Sortez ensuite de Massan, et quelques mètres plus loin, vous serez interpellé par l'un des villageois vous avertissant que leur précieux pont est cassé (2) ! En poussant plus avant vos recherches, vous pourrez découvrir un garde prosterné devant le pont, rageant à l'encontre des habitants du village de Gumi coupables de cette infamie (3). Vous pourrez prendre ensuite un chemin de traverse, situé à gauche du pont, vous menant à une grotte hantée par des monstres (4). En arpentant celle-ci, vous serez finalement bloqué faute de passage. Il faudra — et c'est une constante pour toutes les grottes et labyrinthes du jeu— trouver certains interrupteurs qui vous permettront de continuer votre route (5).

Un peu plus loin, au cœur de la grotte et en haut d'un escalier, vous devrez combattre trois Orcs (6) afin de délivrer un vieillard, essentiel pour glaner certaines informations. Il s'agit de Prospéro (7), une sommité dans l'histoire de l'île de Mercator, et pour vous remercier de l'avoir délivré, il vous donnera plus tard, au cours de votre aventure, de précieux renseignements sur le trésor du roi Nole. Rebroussez alors chemin jusqu'au départ de la grotte, et vous pourrez découvrir un escalier caché dans le sol (8), vous permettant d'atteindre une pièce contenant un coffre. En ressortant de la grotte, vous pourrez voir le pont réparé, gardé par des soldats du village Gumi (9). En retournant à Massan, vous découvrirez un terrible drame. Sa fille s'est fait enlever par les habitants de Gumi et tout le monde compte sur vous pour la délivrer (10)!

Direction, donc, le village de Gumi en empruntant le pont réparé, et cette fois, complètement libre d'accès !

Le village de Gumi

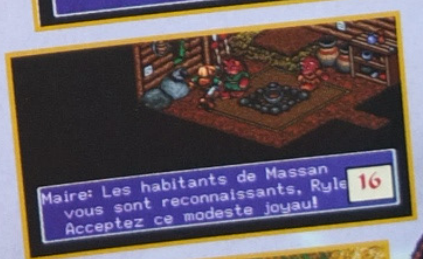
MAIRIE
Vous devrez vous y rendre en l'absence du Maire, et y prendre la statue du diable pour pouvoir ouvrir la porte menant au sanctuaire de Gumi.

AUBERGE
Vous y rencontrerez, pour la première fois, Mister Poket, le roi des voleurs.

ÉGLISE
Comme d'habitude, n'hésitez pas à user et abuser de ce lieu de sauvegarde !

En arrivant devant l'entrée du village de Gumi, prenez le chemin secret à travers les arbres sur votre droite (1). Au bout de quelques mètres, vous déboucherez dans un petit renfoncement vous permettant de voir la fille du Maire de Massan se faire emmener de force vers un sacrifice tribal dédié aux rois Orcs (2). En sortant de votre cachette, vous pourrez rentrer dans le village de Gumi, laissé à l'abandon par ses habitants. Une jeune fille éplorée sera cachée dans le renfoncement d'une maison. Questionnez-la pour savoir de quoi il retourne (3), puis sortez du village par la sortie inférieure. Quelques écrans après, vous rencontrerez une vieille connaissance devant la route bloquée par un éboulis. Le voleur déjà rencontré dans l'auberge de Massan (5) vous donnera un précieux renseignement pour pouvoir rentrer dans la grotte des rois Orcs. Retournez au village de Gumi, rentrez dans la maison du Maire et prenez la statue à tête de diable posée sur l'étagère (4). Sortez alors du village et prenez le chemin des marais à gauche du panneau indicateur (6). Vous serez obligé de traverser ce sombre marais sur une rangée de pontons vermoulus et combattre les nombreux Orcs venant à votre rencontre (7). Vous arriverez alors devant la porte du sanctuaire (8) : utilisez la statue du diable devant elle, et la porte se soulèvera, vous laissant le chemin libre pour accéder au sanctuaire ! Au cours de votre progression, vous devrez glaner plusieurs clefs, qui sont toujours entreposées dans des coffres et donc, facilement repérables (9) ! Deux passages délicats devront être franchis pour continuer votre route. Dans le premier, vous devrez poser deux caisses sur deux interrupteurs pour vous libérer le passage (10). Le deuxième passage est on ne peut plus périlleux !

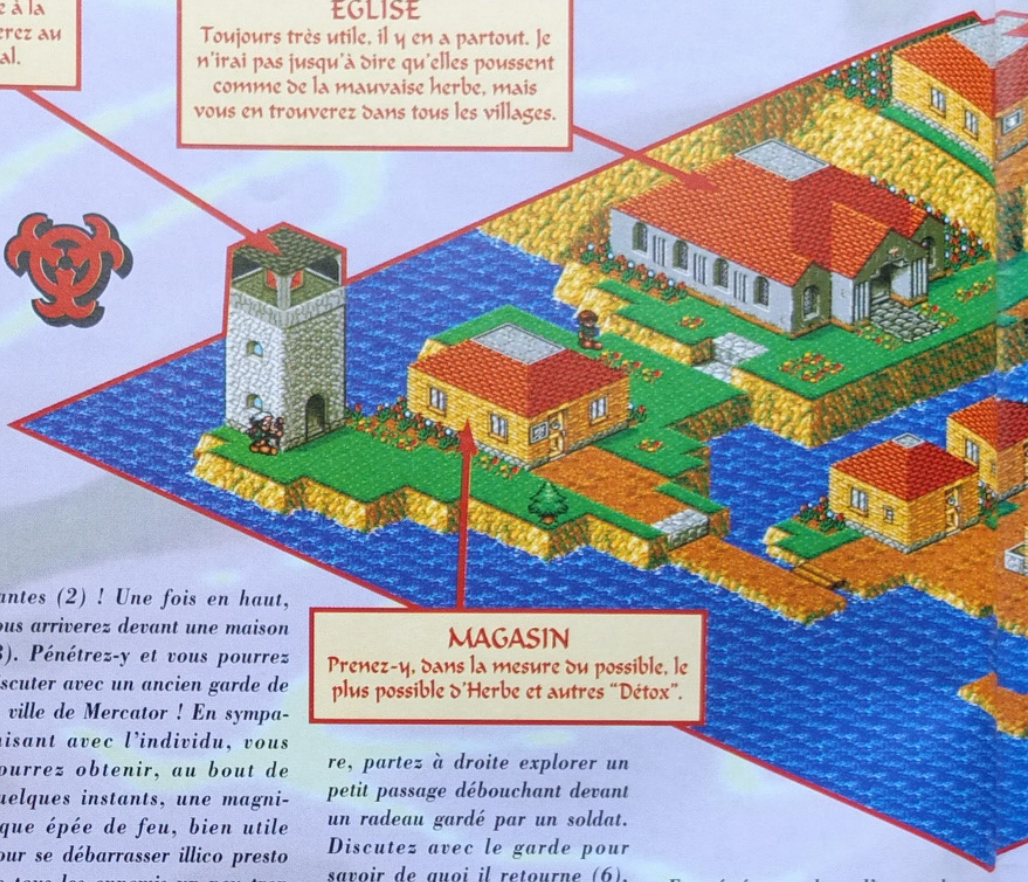
Courez sur les côtés de l'écran, actionnez les interrupteurs, puis précipitez-vous sur la planche en bois vous servant d'escalier pour monter un échelon du niveau. En passant, méfiez-vous des maxi-boules qui roulent le long du stage (11) ! Vous arriverez ensuite dans la salle du sacrifice ! Quand vous y rentrerez, une villageoise donnera l'alerte en vous voyant (12), et deux Orcs viendront vous chercher querelle (13). Une fois les deux malfrats occis, vous pourrez délivrer la jeune fille (14). Ressortez alors de la grotte et vous pourrez retourner au village Gumi où un garde vous souhaitera cette fois-ci la bienvenue (15). Discutez avec tous les villageois et villageoises, et partez en direction du village de Massan. Là, le Maire vous donnera, pour vous remercier, un joyau rouge (16) plus qu'essentiel pour la suite de votre aventure ! Retournez pour la dernière fois dans le village de Gumi et prenez de nouveau le chemin inférieur. Au bout de celui-ci, vous croiserez deux femmes placées devant l'éboulement (17). Discutez avec elles, et elles se mettront à dégager la route (18), vous laissant ainsi le passage totalement libre pour accéder à la troisième ville, la ville du phare !



Le village

LE PHARE
Grâce à lui, vous pourrez atteindre par bateau la ville de Verla, mais seulement après l'avoir réparé (le phare, pas le bateau !) grâce à la pierre solaire que vous trouverez au fond du labyrinthe végétal.

ÉGLISE
Toujours très utile, il y en a partout. Je n'irai pas jusqu'à dire qu'elles poussent comme de la mauvaise herbe, mais vous en trouverez dans tous les villages.



MAGASIN
Prenez-y, dans la mesure du possible, le plus possible d'Herbe et autres "Détox".

En avançant dans la partie, vous déboucherez sur une route qui est coupée par un petit chemin sur sa droite (1). Empruntez-le, et un peu plus loin, il vous faudra monter sur une série de plates-formes criss-

1

2

3

pantes (2) ! Une fois en haut, vous arriverez devant une maison (3). Pénétrez-y et vous pourrez discuter avec un ancien garde de la ville de Mercator ! En sympathisant avec l'individu, vous pourrez obtenir, au bout de quelques instants, une magnifique épée de feu, bien utile pour se débarrasser illico presto de tous les ennemis un peu trop coriaces (4). Sortez de ce logis et rebroussez chemin jusqu'à la grande route. En empruntant cette dernière, vous arriverez à la croisée des chemins (5). Prenez la direction de Ryuma et, une fois arrivé dans la ville côtière, partez à droite explorer un petit passage débouchant devant un radeau gardé par un soldat. Discutez avec le garde pour savoir de quoi il retourne (6), puis allez à côté de la maison du Maire et vous y découvrirez un jeune garçon se cachant pour échapper à quelques ennemis depuis longtemps partis (7). Il vous expliquera que le Maire s'est fait enlever par une bande de voleurs, puis partira prévenir tous ses amis de l'ignoble drame. Rentrez dans la maison du Maire, et discutez avec le jeune enfant qui s'y trouve. Quand il vous demandera de l'aider (8), preux chevalier que vous êtes, répondez-lui oui ! Allez maintenant au radeau qui n'est plus gardé, et après une brève apparition de vos ennemis héréditaires (9), vous pourrez partir pour la grotte aux voleurs (10).

En pénétrant dans l'antre des voleurs d'argent, allez lire le panneau cloué au mur (11). Si vous êtes malin, vous saurez mettre à profit cette saine lecture ! Au cours du niveau, vous croiserez plusieurs compagnons d'infortune, moins chanceux que

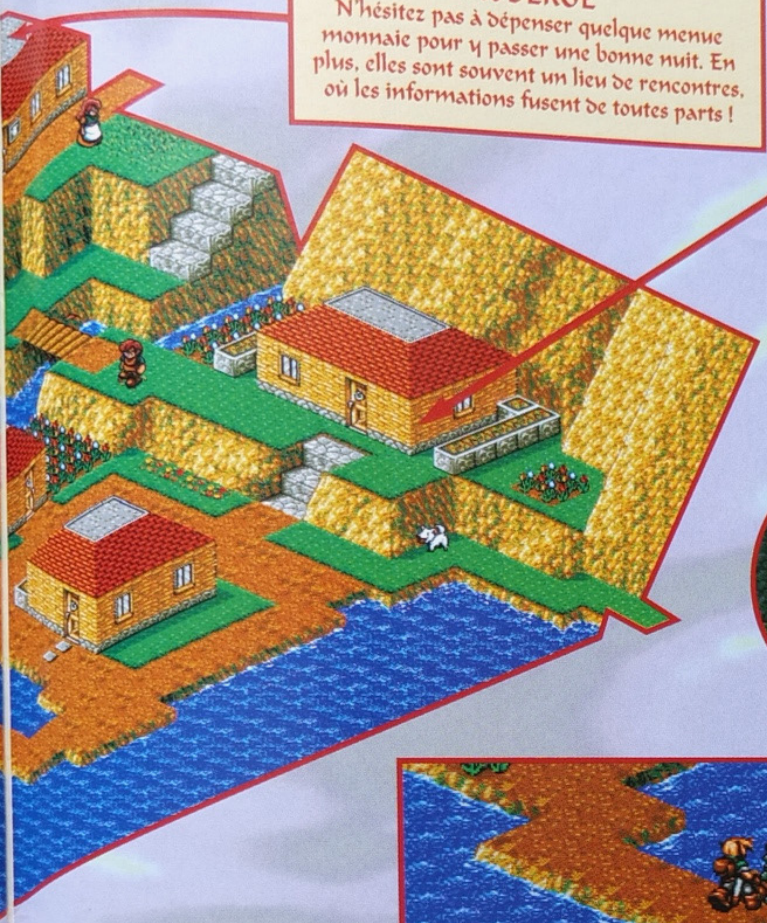
le Ryuma

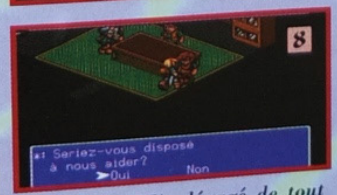
AUBERGE

N'hésitez pas à dépenser quelque menue monnaie pour y passer une bonne nuit. En plus, elles sont souvent un lieu de rencontres, où les informations fusent de toutes parts !

MAIRIE

Dans un premier temps, vers la gauche, vous pourrez discuter avec un enfant, puis plus tard, après avoir vaincu la grotte des voleurs, vous pourrez vous y faire offrir, par le Maire en personne, un passe-partout vous permettant de rentrer dans la ville de Mercator.





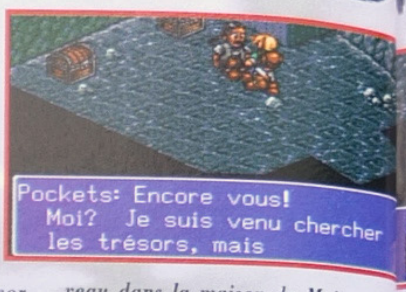
vous dans la prospection de trésors (12). Tout en haut de ladite grotte, vous déboucherez devant une statue ailée ; mettez en application le conseil de la pancarte et poussez-la (13). Cela fait, vous pourrez voir un muret se former (14), bloquant ainsi la chute d'eau, et révélant au grand jour différentes entrées masquées jusqu'alors par le rideau liquide (16). Retournez au niveau du radeau, et vous pourrez rentrer dans un tunnel (15), dégagé de tout élément aqueux. Au bout de celui-ci, vous retrouverez votre ami voleur (17), perdu dans une pièce jusqu'alors scellée. Vous pourrez y récolter une clef essentielle pour ouvrir la porte au deuxième niveau de la grotte. En empruntant ladite deuxième entrée, vous pourrez, avec la clef préalablement collectée, ouvrir la porte gardant le cœur de la grotte (18). Au fond de celle-ci, vous devrez affronter un mini boss en

Le village de Ryuma suite

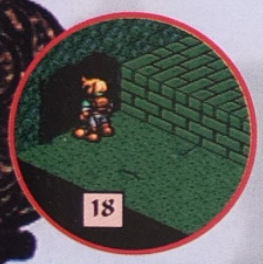
14

15

16



armure (19). Après l'avoir réduit en copeaux de métal, vous verrez une énorme trou se dessiner sur le sol (20) : jetez-vous dedans et vous atterrirez dans une pièce contenant deux coffres très importants (21). Remontez ensuite à la surface, à l'aide de la petite plate-forme, et prenez la porte du haut. Vous arriverez alors devant une porte fermée que vous ouvrirez grâce à la clef contenue dans l'un des deux coffres (22). Vous croiserez un autre compagnon d'infortune (23), et emprunterez, à sa gauche, une immense liane vous menant à la surface de la grotte (24). Affrontez de nouveau un garde en armure, et vous pourrez rentrer dans la petite grotte qu'il défendait, et donc sauver le Maire qui s'y trouve (25). En plus du Maire, vous pourrez également y trouver une superbe estampe, vous en apprenant plus sur l'île et son fabuleux trésor (26). Mais votre nouvelle acquisition ne restera pas longtemps dans vos mains ! En effet, le destin en a décidé autrement, les trois mercenaires qui vous traquent à travers le pays sont là ! Ils enlèveront votre petite fée Friday et vous demanderont, en échange de sa vie, de leur remettre l'estampe (27). Une fois dépossédé, retournez à la ville de Ryuma et allez de nouveau dans la maison du Maire. Là, pour vous remercier, le Maire en personne vous remettra un passe et cent pièces d'or pour pouvoir être accepté dans la ville de Mercator (28). Après cette formidable donation, allez jeter un coup d'œil dans toute la ville et comme un troubadour, reprenez votre chemin, direction Mercator !


18

19

20

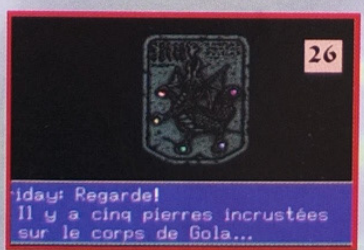
21

22

23

24

25

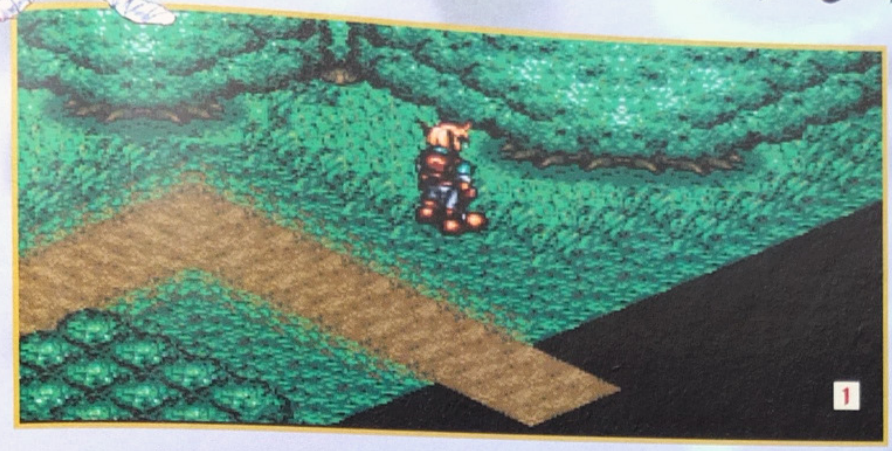


26

28

27

Le vieil arbre malade



En partant vers Mercator, vous arriverez à la croisée des chemins ; là, en bas du panneau indicateur, vous pourrez voir un arbre géant (1). Rentrez dans son feuillage et vous pourrez l'entendre vous demander de l'aider (2). Pénétrez dans son tronc, et après quelques petits étages à grimper (3), vous devrez combattre un chevalier en armure (4). Une fois ce dernier détruit, vous pourrez entendre l'arbre vous remercier de lui avoir enlevé ce parasite et, en guise de remerciement, il vous donnera la permission d'emprunter ses "fils arbres", sortes de téléporteurs du Moyen Age (5). Ceux-ci vont toujours par deux : trouvez le bon arbre, et il vous téléportera vers son jumeau. Je peux vous assurer que c'est très pratique et cela évite de se taper dix mille allers-retours dans la journée !

La ville de

LE PUITS
Le puits de cette ville contient un bien curieux liquide, mais vous le découvrirez beaucoup plus tard !

Passez par ici pour atteindre la tour du magicien Mir.

LA MAISON DU MARCHAND MALADE
Il vous demandera, lors d'une de vos visites, de lui servir d'acheteur et de remettre sur pied son commerce périclitant.

LA BOUTIQUE DU PORT DE MERCATOR
Vous devrez y faire vos provisions pour renflouer le commerce du marchand malade.

Mercator

L'entrée du château du Duc de Mercator, avec pont-levis s'il vous plaît !

LA MAISON DE MADAME YARD
C'est d'ici que viennent tous les ragots de la ville. Mais que se passe-t-il dans cette maison, qui y vient ?... C'est un endroit secret auquel seuls les membres du club peuvent accéder ! Une bien curieuse mansarde...

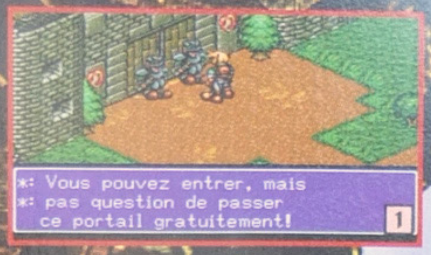
LA PORTE DÉROBÉE
Voici la porte dérobée, par laquelle vous pourrez accéder à la pièce vous permettant d'assécher la fontaine menant au labyrinthe végétal.

Voici l'entrée menant au labyrinthe vert.

LA MAISON DE LA DISEUSE DE BONNE AVENTURE
Vous serez obligé de passer par cet endroit pour pouvoir rentrer dans la maison de madame Yard.

TALKER

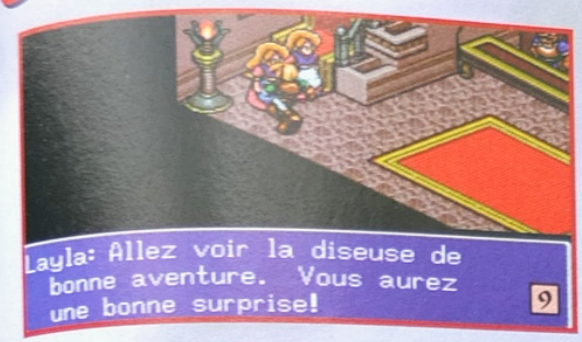
La ville de



Pour rentrer dans la ville de Mercator, il faudra que vous soyez muni d'un laissez-passer. Celui-ci vous aura été préalablement donné par le Maire de Ryuma. Montrez-le aux deux gardes devant l'entrée (1), et quand l'un d'eux vous demandera cent pièces d'or pour rentrer dans la ville, répondez non, car celui-ci, pour arrondir ses fins de mois, détrousse de cette façon tous les voyageurs étrangers voulant pénétrer dans la ville. Une fois dans la place, prenez votre temps et allez discuter avec tous les habitants. Suivez quand même l'ordre des personnes à voir que je vais vous indiquer pour ne pas être bloqué lors de votre progression !

Près de l'auberge de Madame Yard, vous pourrez trouver une petite fille. Discutez avec elle (2), et quand elle vous demandera de devenir son petit ami, répondez-lui oui, vous aurez alors une sacrée surprise ! Dans la boutique se trouvant à gauche de la petite fille (qui s'avère être la fille de Madame Yard), vous pourrez vous procurer un plastron d'acier, que je vous conseille d'acheter car c'est un placement judicieux pour la suite de votre aventure (3) ! Un peu plus bas dans la ville, vous pourrez jouer à un jeu de hasard pouvant vous rapporter richesse ou bien pauvreté (4) ! Allez aussi chez une vieille femme pour l'aider à ranger ses jarres dispersées sur le sol ; vous ne récolterez pas beaucoup d'or pour ce service, mais elle connaît une diseuse de bonne aventure qui vous sera d'une précieuse utilité pour rentrer dans l'auberge de Madame Yard ! Vous assisterez aussi à une scène peu banale, en allant discuter avec une femme du village (5). Partez ensuite dans une auberge faire connaissance avec Ludwig, pianiste attitré du Duc de Mercator (6). Retournez maintenant à l'entrée du village, et à droite de celle-ci, vous pourrez emprunter un petit chemin et faire la connaissance d'une charmante demoiselle près d'une fontaine (7). En discutant avec la belle, vous assisterez à une évasion bien particulière : le Capitaine de la garde partira en effet par une porte dérobée pour retrouver une certaine Julie (8). Suivez-le discrètement jusqu'à

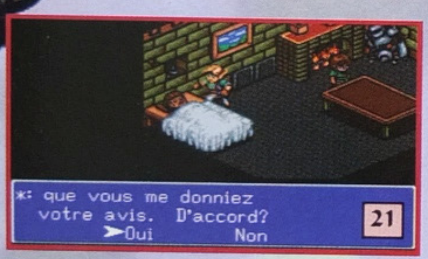
Mercator suite



l'auberge de Madame Yard, et là, discutez avec la servante nommée Layla. Elle vous dira d'aller voir la diseuse de bonne aventure pour vous transformer en un homme d'âge mûr (9). Une fois chez la vieille diseuse, engagez la conversation et elle vous transformera (10 et 11). Retournez alors dans l'auberge de Madame Yard, et discutez avec le patron. Linda, la deuxième servante, viendra vous chercher pour vous mener dans une chambre (12). Friday, croyant que des choses inavouables vont s'y passer, vous redonnera illico presto votre forme de jeune homme (13). Ne pouvant plus rien faire avec Linda, ressortez de la chambre et là, dans le couloir, vous rencontrez Arthur qui viendra vous défier à l'épée dans sa chambre (14). Battez-le, et il vous expliquera ce qui se passe dans cette auberge. Pour ne pas perdre la face, il vous demandera de ne pas dévoiler aux autres chevaliers de la ville qu'il vient régulièrement dans ce lieu de perdition, quoique, quand vous saurez ce qui se passe vraiment dans cette auberge... Enfin, je vous laisse la surprise ! Donc, pour acheter votre silence, il vous permettra de pénétrer dans le château en vue de rencontrer le Duc. La discussion étant achevée, direction le château. En rentrant, prenez le petit chemin sur la gauche. Là, en grimpant sur un petit arbuste, vous pourrez récupérer un superbe ruban (15). Pénétrez maintenant de plain-pied dans le château, où un vieil intendant vous conduira près du Duc pour une première audience (16). Après vous être brièvement entretenu avec l'illustre maître des lieux, partez flâner dans toutes les pièces du superbe édifice. Dans la salle d'entraînement, vous pourrez allez dire un petit bonjour à Arthur, le célèbre Capitaine de la garde (17). En continuant votre promenade, allez donc voir le cuisinier, de manière à savoir quelles seront les victuailles servies aux invités (18). Ensuite, direction le banquet, où le Duc vous donnera les tenants et aboutissants de votre mission. En compagnie de deux autres mercenaires, vous devrez faire le serment d'aller réduire en bouillie Mir, un perfide magicien vivant dans une tour éloignée, qui oblige par la menace les habitants de Mercator à lui payer un tribut extrêmement élevé en or (19). Vous aurez droit ensuite à écouter le célèbre compositeur Ludwig dans son tout dernier morceau de piano à queue, et vous pourrez, après cet intermède musical, aller prendre un repos bien mérité dans votre chambre (20) !

Le lendemain, partez d'un bon pied dans la ville de Mercator, et allez voir le marchand malade dans la boutique se trouvant en bas de la ville. Parlez au conva-

La ville de



lescent, qui vous demandera de l'aider à reconstruire sa nouvelle boutique. Quand il vous demandera de construire un magasin simple, dites non, mais lorsqu'il vous proposera d'ouvrir un magasin général, dites oui (21). Il vous donnera alors une carte, vous permettant d'acheter des marchandises sur le port de Mercator. En sortant du futur magasin, allez sur la gauche, et là, vous croiserez un homme devant la porte de la boutique de jeu. Donnez-lui cent pièces d'or quand il vous le demandera et après avoir joué, il vous en remettra deux cents (22). Mais attention, ça ne marche qu'une fois, dommage ! Sur le port, allez dans la boutique de béton et achetez tout ce que vous y trouvez (23). Retournez pour la dernière fois dans la boutique du marchand, cette fois guéri, et achetez dans la mesure du possible ce qu'il vous propose (24). Je vous conseille —mais attention, elle est très chère !— la pierre de l'oracle qui, contre 1500 pièces d'or, vous permettra de connaître, à chaque fois que vous voudrez la consulter, le pourcentage d'avancement que vous avez obtenu dans le jeu. Allez ensuite à côté de l'église, et rentrez dans la maison entourée par tout un attroupement de personnes (25). À l'intérieur, grâce à une trappe, vous pourrez atteindre les fondations de la ville, hantées par moult démons. Vous devrez y résoudre 8 énigmes dans 8 salles et finir par battre le gardien de ces lieux qui vous remettra, après sa mort, un bracelet vous permettant d'anni-hiler la tornade bloquant l'entrée de la tour du terrible magicien Mir ! Voici les solutions de chaque salle :

1re SALLE

BETTY ROSS. Détruisez les trois blobs dans cet ordre : le blanc, le rose et le doré.

2e SALLE

RUBY SILENCE. Quand les deux blobs blancs apparaîtront, ne faites rien, ne bougez pas et après quelques secondes, ils disparaîtront en même temps que les deux flammes des braseros.

Mercator suite

4e SALLE
MARIA HYSTERICA. Lancez le boulet de pierre sur l'Orc quand il se trouve sur l'escalier.

3e SALLE
JACK SKYWALKER. Un escalier invisible se trouve collé au mur de droite : escaladez-le, et à son sommet, vous trouverez un interrupteur qui éteindra les lampes.

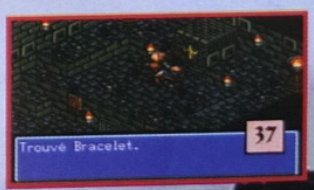
5e SALLE
JIM LUMIERE. Placez le bloc à droite de la croix et à gauche du brasero, puis appuyez dessus pour éteindre les deux lampes.

6e SALLE
LARSON E. Quatre coffres apparaîtront, n'y touchez surtout pas, et attendez patiemment quelques secondes.

7e SALLE
DIRK LE SOMBRE. Quatre squelettes vous attaqueront, trois blancs et un marron. Tuez d'abord le marron, puis les blancs.

8e SALLE
WHODINI. Prenez la caisse au sol, placez-la entre les deux lampes, et sautez sur le balcon. Entrez ensuite dans le mur, exactement en son centre, et vous trouverez au fond un interrupteur qui éteindra les lampes

Allez ensuite à l'embarcadère du niveau, où une momie vous permettra (si vous avez résolu toutes les énigmes) de traverser le fleuve pour aller affronter le boss (34). Vous arriverez dans une pièce où vous croiserez l'un des deux mercenaires qui se fera brûler vivant par une boule de feu. Touchez la porte et montez le plus vite possible sur les marches pour ne pas vous faire brûler à votre tour (35). Quelques secondes après, la boule foncera dans la porte, vous libérant ainsi le passage pour accéder à la pièce du gardien ! Vous rencontrerez une momie terrifiante : pour la tuer, ne tapez pas dans son corps, mais plutôt autour d'elle ; il faudra en effet que vous réussissiez à tuer son ombre pour pouvoir la battre (36). Une fois l'horrible bestiole réduite en fines bandelettes, vous pourrez récupérer, dans la joie commune à tous les héros, le bracelet, sorte de clef mystique qui vous permettra de rentrer dans la tour de Mir (37) !



Voilà, c'est tout pour ce mois-ci ! Dans notre prochain numéro, nous vous présenterons la terrifiante tour du magicien Mir, l'intégralité du labyrinthe végétal et le plan complet du dernier labyrinthe, la totale quoi ! See you again...

Dossier réalisé par Manu, le nain tueur d'elfes, Danboss, celui qui fait manger des haches aux Sylvains, et Framy, la terrifiante lanceuse de boomerangs !

MEGAFORCE
Petites Annonces
103, Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

petites annonces

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 04

Ach. Mortal Kombat moins de 150F ou échange contre Super Monaco GP 2. Tél. à Thomas au 92 77 36 50.

Département 41

Achète GG sans jeu prix max. : 200F. Appeler Adrien aux heures de repas au 54 77 06 71.

CONTACT

Département 84

Echange Out Run, Europa contre Cool Spot ou autres jeux de GG. Téléphoner au 90 33 39 63.

VENTE

Département 01

Vends GAME GEAR + Sonic 1 n'ayant jamais servi (double emploi), prix : 400F. Téléphoner après 18H à Jean-François au 74 35 38 65.

Départem ent 13

Vends GG + compil 4 jeux + Mortal Kombat + Sonic 2, prix : 1150F. Téléphoner à Sébastien au 42 50 61 32.

Département 28

Vends GAME GEAR + 3 jeux (Sonic 1 et 2, Columns) + adaptateur secteur + banane en cadeau, le tout : 890F au lieu de 1700F. Tél. le soir à Marco au 37 46 86 81.

Département 30

Vends Olympic Gold : 100F ou échange contre Global Gladiator, Mortal Kombat, Aladin ou loupe grossissante. Téléphoner ou écrire à Olivier CHIROULE, 6 A Rue de Liège, 30000 NIMES, tél. : 66 84 76 07.

Département 41

Vends GAME GEAR adaptateur secteur, batterie, 5 jeux (Mortal Kombat, Ninja Gaiden, Streets of Rage... prix : 1000F ou échange contre MD avec plusieurs jeux. Téléphoner au 54 80 35 20.

Département 44

Vends jeux GG Super Kid Koff au prix de : 150F, Street of Rage : 150F avec livrets, Marble Madness : 150F. Téléphoner entre 16H30 et 19H30 au 40 25 77 40.

Département 51

Vends GAME GEAR + 5 jeux : 1500F ou jeux au détail Winter Olympic : 300F, Street of Rage II : 300F, Steel Cage : 300F, Cool Spot : 250F. Appeler Cédric entre 17H et 20H au 26 82 15 53.

Département 60

Vds jeu sur GG 295F jeu : Chakan. Tél. au 44 58 77 71.

Département 69

Vends sur GG Olympic Gold : 150F, Mickey 2 : 170F, World Class Leader Bord : 100F et Mortal Kombat : 200F. Contacter Aurélien au 78 25 14 14.

Département 75

Vends ou échange jeux sur GG Sonic 1, Sonic 2, Wonderboy 3, Columns, Shinobi 1, Mickey 1, Chuck Rock contre Aladin, Shinobi 2, NBA JAM, Mcikey et Donald, Mickey 2, Street of Rage, le tout à : 800F. Téléphoner à Eric au 43 48 74 09.

Département 76

Vends GAME GEAR 1 an peu servi 6 jeux Sonic 2, Terminator 1, Ecco the Dolphin, Colms, Mickey, Castel of Illusion, Grand Prix Monaco GP, valeur : 2500F, vendu : 1500F. Téléphoner à Richard au 35 42 35 03.

Département 77

Vends GAME GEAR + Sonic + Monaco GP I + adaptateur secteur et Master Gear, prix : 500F à débattre. Téléphoner à Grégory au 60 04 52 94.

Département 92

Vends GAME GEAR + 2 jeux (Columns, Indiana Jones) + loupe + adaptateur MS/GG, prix : 650F. Téléphoner à Stéphane à partir de 18H au 47 09 02 98.

Département 93

Vends India Jones, Tazmania, Sonic 2, Streets of Rage, Global Gladiators, prix : 110F pièce. Tél. au 45 92 17 69.

Vends GG + Wonderboy + Columns + Super Monaco GP + adapt., le tout : 750F à débattre. Contacter Jean-Philippe après 17H au 43 85 45 05.

Département 95

Vends GAME GEAR + 7 jeux (Sonic 1, Sonic 2, Chuck Rock, Columns, Mickey 1, Donald, Ax-Battler) prix : 1000F. Téléphoner à Marie en semaine entre 18H30 et 21H au 34 64 17 36.

★ MASTER SYSTEM ★

CONTACT

Département 62

Echange WWF, Sonic 1, Transbot, Dragon Crystal, Global Defense, Kung Fu Kid... Contacter Alain sauf le dimanche au 21 81 26 80.

Département 94

Vends MS + 10 jeux (Sonic 1 et 2, Alex kid, Popoulous, Wonderboy 2, Bart vs The Space Mutans, Moonwalker, Enduro Racer, Golden Axe, Super Smatch TV) prix : 500F. Demander Thomas au 46 68 21 00.

VENTE

Département 13

Vends MASTER SYSTEM 2 Alex Kidd, Sonic, Shinobi, Asterix, Wonderboy, Mickey, le tout : 850F. Téléphoner sauf le jeudi au 42 85 01 78.

Département 16

Vends jeux MS I, Shangaï : 50F, Out Run, Super Tennis, World Soccer : 100F, Moonwalker et Sonic II : 150F. Téléphoner à Arnaud MATHIEUX au 45 78 03 15 ou écrire au 11 Place du Champ de Foire, 16300 BARBEZIEUX.

Département 24

Vends MD et MS plus tout matériel et environ 30 jeux, prix : entre 150F et 200F et 50F à 125F (MD et MS). Peut discuter des prix, tél. vite à Patrick au 53 59 05 62.

Département 28

Vends jeux MS Rocky, Super Monaco GP, Rastan, Kick Off, Power Strike, Fantazy Zone, Secret Command, prix : 100F, Sonic 2 : 150F + pad : 50F. Tél. à Julien au 37 51 92 43.

Département 31

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 8 jeux (Prince of Persia, Alex Kidd...) + adaptateur MS/GG, le tout : 950F ou 1 jeu : 80F à 100F. Téléphoner à Cédric au 61 49 72 08 le soir, urgent.

Département 33

Vends MASTER SYSTEM + 25 jeux : 2600F. Téléphoner après 18H au 56 98 28 13.

Département 34

Vends ou échange sur MASTER SYSTEM Cyborg Hunter : 50F, After Burner : 70 francs ou contre Road Rash ou Wonderboy 2, Altered Beast. Contacter Christophe au 67 84 43 73.

Département 38

Vends MS II + 1 man. bon état : 250F + Alex Kidd in Miracle World. Téléphoner après 18H au 76 54 27 62.

Département 39

Vends sur MASTER SYSTEM Sonic 2 : 250F, Terminator : 200F, Shadow of the Beast : 180F, Psychofox : 180F et vends sur MD Sonic : 100F et Shinobi : 200F. Téléphoner au 84 82 14 01 urgent.

Département 45

Vends MASTER SYSTEM + Light Phaser + Alex kid + Operation Wolf + Sonic + Asterix, prix : 600F. Contacter Etienne après 19H au 38 51 15 09.

Département 57

Vends MASTER SYSTEM 2 avec 2 manettes + 4 jeux (Jurassic Park, Asterix, Sonic 1 et Sonic 2) le tout : 1100F. Demander Yann après 17H au 87 60 53 06.

Département 62

Vds MS avec 2 manettes plus 9 jeux état neuf prix : 2000F à débattre. Tél. à Frédéric au 21 29 63 58 ap. 17H.

Département 67

Vds 6 jx prix : 75F pièce Rampage, Galaxie Force, Ghost-busters, Taito Chase HQ (voiture), Kong Fu Kid, Impossible Mission, très urgent. Tél. à Cédric au 88 62 92 58.

Département 71

Vends MS 2 + 2 manettes + Alex Kidd 1 : 250F. Vends 2 jeux Sonic 2 et SMGP 2 : 300F avec notice, le tout est en TBE. Téléphoner à Mikael après 17H au 85 89 25 61.

Département 75

Vends MS II 250F jeux WB3, Zillion, Mickey, Sonic, Terminator, Alien 3 : 100F l'un ou échange contre jeux MD. Téléphoner après 18H au 34 50 09 62.

Vends MS + 18 jx + adapt. MS pour MD : 600F ou de 50F à 200F pièce. Tél. à Joy de 17H à 20H au 47 04 35 51 urgent.

Département 78

Vds sur MS Castle of Illusion, Asterix, Alien Syndrome, Fantasy Zone II, Secret Commend, Choplifter, Wimbledon, After Burner (100F un). Tél. (répondeur) au 78 21 15 11.

Département 79

Vends jeux MS à 120F pièce Chuck Rock II, Champion of Europa. Tél. à Pierre après 19H30 au 49 65 62 46.

Département 85

Vends jeux MASTER SYSTEM Super Kick Off, Ayrton's Senna, Super Monaco Gd and Prix 2, Predator 2, prix : 150F à 200F l'un. Téléphoner au 51 87 20 60.

Département 91

Vends 10 jeux MASTER SYSTEM le tout : 300F. Télé-phoner après 18H au 60 86 98 14.

Vds MS II plus GB avec 6 jeux dont Gremlin's 2, Simpsons...) prix choc : 600F. La MS II est avec 2 jeux 2 man. 1 joystick. Appeler le week-end à Sylvain au 69 31 01 99.

Département 93

Vends MASTER SYSTEM 2 avec 1 pad, 1 joystick, Alex Kidd (en mémoire), My Hero et G-Lock, le tout en TBE avec boîtes et notices, peu servi, prix : 200F à 300F. Appeler Sébastien après 17H30 au 48 29 53 70.

Département 94

Vends MASTER SYSTEM + 12 jeux + 2 manettes + pistolet + lunette 3D le tout pour 900F à débattre. Téléphoner à Jérémy au 48 86 90 23 urgent merci.

Département 95

Vends sur MS Alien 3 : 100F, Paperboy : 100F. Contacter Fabrice à partir de 18H au 34 21 12 65.

Vends MS 250F + 11 jeux 100F à 120F pièce, Mickey, Sonic II, Asterix, Donald Duck, Batman, Tome and Jerry, Mickey 2, Tazmania, Moonwalker, Lemmings, Sonic 1. Téléphoner au 39 47 14 71.

Complétez votre collection !

LE CLASSEUR MEGA FORCE

Pratique pour conserver vos anciens exemplaires sans les abîmer, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré. MAIS ATTENTION : ce classeur est destiné aux exemplaires de Mega Force dans son ANCIEN FORMAT (210 x 288), soit du numéro 1 au 14 inclus. D'autre part, ce sont là des fins de stock et cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles. Destiné à ranger vos anciens numéros jusqu'au n°14, il peut être commandé à la pièce, mais nous vous proposons également 2 offres spéciales :

– le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur = 220 FF port compris !

– le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur = 420 FF port compris !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE
Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n° 1.

☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris)
☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°13 ☐ n°14 ☐ n° 15 ☐ n°16 ☐ n°17 ☐ n°18
☐ n°19 ☐ n°20 ☐ n°21 ☐ n°22 ☐ n°23 ☐ n°24 ☐ n°25 ☐ n°26 ☐ Hors-Série n°1

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris)
☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris)
☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE (modèle carré : 30F, prix unitaire)

☐ Je commande ..... classeur à (210 x 288mm) : ☐ 65F (France, port inclus) ☐ 75F port (Étranger, port inclus)

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CP : ..... VILLE : ..... AGE : .....

PAYS : ..... TÉL. : .....

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :

..... FF

J'AI UNE ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR ☐ • MEGA CD

petites annonces

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 12

Achète sur MD Alien 3 : 150F max. ou échange contre 1 jeu MD ou MS. Téléphoner après 18H au 65 68 44 85.

Département 37

Achète Teenage Mutant Hero Turtle Fighters pas plus de 250F. Ecrire à Vincent AMARGER, la vallée des Traits, 37230 LUYNES, téléphoner au 47 55 76 69 à partir de 17h15 sauf le mercredi et week-end.

Département 67

Achète sur MEGADRIVE Side Pocket : 150F, Street Fighter 2 : 200F et Action Replay Pro : 100F, manette 6 boutons : 80F. Téléphoner au 88 49 85 42 après 19H.

Département 71

Recherche MEGADRIVE + 1 manette avec le jeu Jungle Strike ou Golden Axe, prix maxi. : 300F. Contacter Sébastien après 18H au 85 52 72 38.

Département 75

Achète Pacmania sur MD. Tél. à Franck au 43 70 29 25.

CONTACT

Département 01

Echange Cool Spot, Team USA, Quackshot, S. of Rage contre Landstalker, Another World, Jungle Strike, Robocop vs Terminator, Street Fighter II. Téléphoner le week-end au 50 56 44 59.

Département 13

Echange Game Genie contre Pro Action Replay puis Street of Rage, Sonic contre Zombies et accessoires GAME GEAR contre Street of Rage 2. Appeler du lundi au samedi au 91 67 01 16.

Département 14

Achète ou échange jeux MD. Vends Atari Lynx avec 7 jeux et adaptateur à débattre ou échange contre GG. Téléphoner au 31 95 59 05.

Département 24

Ech. Chuki Chuki Boy, Arzezoy, Sonic, Fantasia. Ecrire à DUMAS Jocelyne, Le bourg Ouest, tél. : 53 03 45 21.

Département 26

Echange sur MD jeux Fatal Fury et Desert Strike contre Shining in the Darkness ou Shining Force. Contacter Pierre au 75 27 32 47 vite !

Département 27

Echange Out Run ou Ecco the Dolphin ou Fatal Fury contre Sonic 2 ou Tiny Toon ou Mortal Kombat ou Coolspot. Joindre Sébastien après 19H au 32 25 06 56.

Département 34

Echange sur MEGADRIVE Moonwalker, Sonic, Streets of Rage I et II contre Eternal Champions, NBA Jam ou Art of Fighting ou Fifa International Soccer. Téléphoner après 16H au 67 59 40 37.

Département 42

Echange European Soccer, Fatal Fury, Kid Chameleon, Ecco vs Landtalker, Wiz'n Liz, Shining Force ou autres. Ech. 2 manettes dont 1 avec auto fire + 50F. Vends 2 manettes 6 boutons. Téléphoner au 77 75 44 44.

Département 44

Echange la compil de jeux de Sonic 1,2 + James Pond I contre Eternal Champions, Mortal Kombat, Tortues Tournament, Fighters. Appeler le 40 82 42 32.

Echange jeux MD contre GB d'occasion avec Tetris ou même acheté. Demander Cédric pendant les vacances ou le week-end au 40 60 32 55.

Département 50

Echange sur MEGADRIVE Sonic, Muhammad Ali, TMHT 4, Mickey and Donald, Mega Games 1, Mortal Kombat, Street Fighter II' contre Landstalker, Mick et Mack, Coolspot, Flashback, Fifa Soccer, Eternal Champions et Rocket Knight. Echange aussi jeux GG Sonic, Devilish et Wolfschild contre Aladdin ou Donald 2. Contacter Loïc au 33 51 78 19.

Département 51

Echange sur MD Flashback, Coolspot, Jurassic Park, Tiny Toon's contre Wimbledon, General Chaos, Chuck Rock II, Land Stalker, Fifa Soccer. Echange Worldcup Italia, Goul's Ghosts. Téléphoner au 26 68 54 45.

Département 54

Echange Tiny Toons et Terminator I contre Asterix, Jurassic Park, Aladin ou Global Gladiators ou autres propositions. Téléphoner le week-end au 82 21 58 02.

Echange Sonic ou Bob sur MD contre Bulls VS Blazers, Fifa Soccer ou Sonic 2. Echange MS 2 + 2 pads + 2 jeux + prises sauf peritel contre jeux MD ou vends : 450F. Téléphoner au 83 36 77 35.

Département 56

Echange TF III, TMHT TF, Super Hydlde V contre Rocket Knight, Ghostbusters, Burning Force, Arrow Flash, 688 Attack Sub., Herzog Zwei, Phelios contre Golden Axe I. Téléphoner à Gerald au 97 27 12 77 ou écrire à SOUDAN Gérald, Gorboul, 56150 ST BARTHELEMY.

Echange World of Illusion ou Batman 2 contre Sonic 2. Téléphoner après 18H au 97 40 72 88.

Département 57

Echange Aladin, NHLPA Hockey, Cool Spot, Chuck Rock, Mega CD, Wonderdog, Silpheed, Prince of Persia, Night Trap. Contacter Michel au 82 85 84 11.

Département 59

Echange Fatal Fury contre Mortal Kombat ou TMTF ou Eternal Champion. Téléphoner au 20 79 66 38.

Echange Sonic Spinball, Sonic 2, World of illusion, European Club Soccer, Thunder Force 4 contre Sonic 3, Eternal Champions, Landstalker ou NBA JAM ou F1 World Champ. Téléphoner au 27 79 64 88.

Département 60

Vends ou échange MD jap. + 1 ou 2 jeux au choix, 1 man. à partir de : 500F ou échange contre GG + jeux. Vends Lynx + 1 jeu : 320F, S. Spinball contre Mortal Kombat ou autre. Contacter le 44 88 51 35.

Département 62

Recherche de toute urgence jeu MD Fifa International Soccer et éch. Another World contre Dr Robotnik ou NHLPA 94. Tél. ap. 17H Guillaume au 21 37 40 11 merci.

Département 64

Echange Mortal Kombat, TMHT Tournament contre jungle Strike. Téléphoner à Loïc au 59 26 01 09.

Département 76

Echange Terminator 2 contre Zombies ou Castelvania, The New Generat. ou encore Toe et Jam 2. Téléphoner après 18H à Stéphane au 35 34 85 46.

Département 91

Echange MD jap. + 3 jeux (Wonderboy, Gynoug, Batman Returns) contre SNIN avec ou sans jeux. Contacter Stéphane au 42 49 28 73 ou 64 96 83 27.

Département 93

Echange Mortal Kombat et Street Fighter II contre Fifa International, Soccer ou Sonic 3 ou Hockey 94 ou NBA Jam. Tél. aux heures de repas à Nicolas au 45 09 28 48.

Echange jeu MD Aladdin contre Sonic Spinball ou Ecco the Dolphin. Téléphoner au 48 33 10 35.

Echange jeux MD European Club Soccer, Streets of Rage, Shadow Dancer contre Alien 3, Robocop VS Terminator, Fatal Fury... Tél. après 18H au 48 70 14 58.

Département 94

Ech. Asterix contre Tiny Toon. Tél. à Jérôme : 46 72 81 90.

VENTE

Département 02

Vends Toe Jam et Earl, Sonic 1, Mercs : 100F l'un, World of Illusion, Tiny Toon, T2 à 200F l'un, jeux MCD, Hook : 250F. Téléphoner après 19H au 23 82 48 70.

Département 03

Vends MD II + 2 manettes + 6 jeux + man. Quickshot, état neuf, prix : 1500F. Tél. après 18H au 70 20 50 07.

Département 06

Vends MD 500F + cartouche Altered Beast, jeux MD Sonic 2 : 200F, Alien Storm : 200F, Desert Strike : 200F, Jungle Strike : 200F, Mortal Kombat : 250F, Jurassic Park + adapt. us : 280F. Téléphoner au 93 65 99 43.

Vends sur MD Sonic I ou Super Hang-On soit Double Dragon : 150F l'un. Téléphoner après 17H au 93 83 10 18 (faites vite je meurs d'impatience).

Département 07

Vends nombreux jeux entre 200F et 250F dont Team USA Basket Ball : 240F ou Terminator 2 : 200F. Demander Stéphane au 75 54 57 44.

Département 13

Vends sur MD Last Battle : 100F, Turbo Out Run : 300F, Streets of Rage : 250F. Vends sur GG Winter Olympics : 200F. Téléphoner aux HR au 90 93 23 19.

Vends jeux MD Tiny Toon, Alex Kidd, Ghostbusters, World Champion Ship Soccer, Secret of Rage 2, Jordan VS Bird, Ayrton Senna's, Super Monaco GP 2, Lakers vs Celtics, prix : 90F à 250F. Téléphoner au 42 92 24 98.

Vends sur MD Kick Off, European, Road Rash 2, Sonic, prix : 100F à 200F. Achète sur MD Landstalker en français et Sonic 3 : 250F. Appeler Julien au 91 78 26 94.

Département 21

Vends MD + Sonic I et II, Jungle Strike, Speedball II, Streets of Rage II + 2 manettes, valeur : 2400F, cédé : 1300F. Téléphoner à Yann après 18H au 80 55 52 07.

Département 24

Vds jeux MD TBE de 75F à 200F (pas d'échange) X-Men, Fatal Fury, Corporation, Out Run 2019, Sonic II, TMNT 4... + SF II : 300F. Tél. à Michel le soir au 53 09 81 59.

Département 26

Vends Coolspot, Bubsy, X-Men, Battletoads, Flinstone, Chuckrock II, Rolo Rocket Night, Galahad, Sonic 2, prix : 270F à 200F + 6 jeux à partir de 150F + 4 à 90F. Téléphoner à Charles entre 12H et 13H et 20H et 21H au 75 98 46 17.

Département 29

Vends jeux MD Sonic Spinball, Fatal Fury, Quackshot, Golden Axe, Sonic II : 200F ou éch. Formula One. Téléphoner à Jérémie au 98 21 14 64.

Vends MD en TBE. Vends Menacer + 6 jeux. Vends aussi sur MD Desert Strike, Jungle Strike, Sonic I et II, Ecco, Senna GP II, Space Harrier II, Streets of Rage, SF II'. Téléphoner au 98 40 94 85.

Département 2A

Vends sur MEGADRIVE Forgotten Worlds, Sonic 2, Fatal Fury sur MD jap., World Cup Italia 90, Super Hyddle et the Immortal sur MD fra. Appeler Pierre entre 19H et 21H au 95 25 58 61.

Département 33

Vends jeux MD Fantasia : 95F, Castle of Illusion : 150F, Quackshot : 150F. Appeler le 57 22 10 79.

Département 34

Vends sur MD Immortal : 190F, Dungeon et Dragons : 250F, Shinning Force (us) : 250F, Landstalker (us) : 280F, General Chaos : 270F. Tél. aux HR au 67 90 51 99.

Département 35

Vends Batman Returns : 190F, Mickey et Donald : 190F, Street Fighter 2' : 220F, Desert Strike : 180F. Téléphoner au 99 38 06 45.

Département 36

Vends MD + 2 manettes + les jeux : Street of Rage, Sonic, Team USA. Téléphoner à Arnaud au 54 36 69 65.

Département 37

Vends sur MD Flashback, Quackshot, Sonic 2, prix : 250F l'un ou 700F les 3. Tél. à Sébastien au 47 56 27 81.

Département 38

Vends ou échange nombreux jeux MD. Contacter Yvan à l'Auberge de la Source 38260 CHAMPIER, tél.éphoner au 74 54 50 15 ou 74 54 40 44.

Département 42

Vends Formula One : 300F, Ecco : 250F, Streets of Rage 2 : 250F, James Pond 2 : 150F et 2 man. sans fil : 250F ou 150F l'une. Demander Vincent au 77 24 72 10.

Vends jeux MD Populous 1 & 2, Kid Chameleon, Super kick Off, World Cup, 100F à 250F ou éch. Cherche Centurion, Warriors Rome 2, Landstalker, Fifa Foot, General Chaos, Cool Spot. Téléphoner au 77 53 40 17.

Département 43

Vends cause achat ordinateur multimedia. Vends Mega CD2 (avec garantie 10 mois) + Silpheed + Road Avenger : 2000F. Tél. à Claude aux heures de repas au 71 05 93 19.

Département 44

Vends jeux sur MD Jurassic Park, Pit Fighter, Quackshot, Winter Challenge, Decap Attack, Ghouls'n Ghosts : 200F à 120F le jeu. possibilité de pack transport à vos frais. Téléphoner après 18H au 40 76 18 39.

Vends ou échange jeux MD Suns et Rider, Spilatter House 2, Wonderboy 3 et Crue Ball, prix : 150F à 200F. Téléphoner à Davy après 18H au 40 15 20 23.

Département 49

Vends jeux MD Sonic 1 + 2, Tazmania, Fatal Fury, Pit Fighter, Kid Chameleon, Street of Rage II, entre : 200F et 250F. Demander Flavien au 41 69 37 38.

Département 50

Vends ou échange sur MD fra. Mercs, The Flinstones, Quackshot, David Robinson, Soccer, Italia 90 contre Winters Olympic, Skitchin, John Maiden 92 ou 93. Téléphoner à Michel après 18H au 33 21 11 36.

Chez SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION VENDEZ, ECHANGEZ ACHETEZ VOS JEUX & CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ SONIC)	695 F	449 F

CADEAU** 1 adaptateur secteur

ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	LOUPE GROSSISSANTE	69 F
BATTERIE PACK TURBO	299 F	ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	95 F	SPIDERMAN	159 F
WOLFCHILD	79 F	GLOBAL GLADIATOR	189 F
SHINOBI	99 F	MICKEY & DONALD	189 F
SUPERMAN	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F
PRINCE OF PERSIA	149 F	NBA JAM	189 F
SONIC	149 F	OLYMPIC GOLD	189 F
STREET OF RAGE	149 F	SONIC 2	189 F
MICKEY MOUSE	159 F	SUPER MONACO GP 2	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX 2	269 F	DR ROBOTNIK'S	299 F
DONALD DUCK 2	269 F	JUNGLE BOOK	299 F
FORMULA 1	269 F	ROAD RASH	299 F
JURASSIC PARK	269 F	SONIC CHAOS	299 F
MORTAL KOMBAT	269 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F
NBA JAM	269 F	T2 JUDGEMENT DAY	299 F
DESERT STRIKE	299 F	WINTER OLYMPIC	299 F

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHINOBI	59 F	THUNDER BLADE	99 F
THE NINJA	59 F	VIGILANTE	99 F
CYBER SHINOBI	79 F	BACK TO THE FUTUR II	139 F
GHOST HOUSE	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F
GLOBAL DEFENSE	79 F	CALIFORNIA GAMES	139 F
GLOBAL AXE	79 F	MICKEY 1	139 F
KUNG FU KID	79 F	ROCKY	139 F
MIRACLE WARRIOR	79 F	SONIC	139 F
TIME SOLDIER	99 F	WONDERBOY 2	139 F
ALIEN SYNDROME	99 F	WONDERBOY 3	139 F
KENSEIDEN	99 F	LEMMINGS	179 F
LORD OF THE SWORD	99 F	SIMPSONS	179 F
RAMPAGE	99 F	PRINCE OF PERSIA	199 F
RASTA SAGA	99 F	SONIC 2	199 F
RESCUE MISSION	99 F	SUPER MONACO GP 2	199 F
SECRET COMMAND	99 F	COOL SPOT	209 F
SPACE HARRIER	99 F	JURASSIC PARK	209 F
SPEEL CASTER	99 F	ROAD RUNNER	209 F
TENNIS ACE	99 F	STAR WARS	209 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :

DRACULA	299 F	ROAD RASH	299 F
ADDAMS FAMILY	295 F	ROBOCOP / TERMINATOR	299 F
ASTERIX II	299 F	SONIC CHAOS	299 F
DOCTOR ROBOTNIK'S	299 F	STREET OF RAGE II	299 F
ECCO LE DAUPHIN	299 F	T2 JUDGEMENT DAY	299 F
FORMULA 1	299 F	WINTER OLYMPICS	299 F
JUNGLE BOOK	299 F	MORTAL KOMBAT	399 F

OUVERTURE D'UN RAYON GOODIES
(Ramicard, Cartes DBZ, Cassettes vidéo, Figurines, ...)

MEGADRIVE

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu	499 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + 1 jeu	695 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + 3 jeux	895 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + ALADDIN	990 F		
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) + STREET FIGHTER II"	1190 F		
ADAPTATEUR SECTEUR	99 F	PRISE PERITEL	175 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER	249 F	ACTION REPLAY PRO (NEUF)	399 F
MANETTE	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
GAME-GENIE(neuve)	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F
MANETTE 6 boutons	99 F	2 manettes 6 boutons infra rouge	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
SONIC	79 F	FATAL FURY	275 F
STREET OF RAGE	99 F	FLASHBACK	275 F
WORLD CUP ITALIA	99 F	JURASSIC PARK	275 F
ALISIA DRAGON	139 F	ROCKET KNIGHT ADV	275 F
ANOTHER WORLD	139 F	SENSIBLE SOCCER	275 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	SONIC 2	275 F
MICKEY	139 F	SPIDERMAN VS X MEN	275 F
MICKEY ET DONALD	139 F	STREET OF RAGE 2	275 F
MOONWALKER	139 F	T2 - JUDGEMENT DAY	275 F
QUACKSHOT	139 F	TEAM USA BASKET	275 F
TERMINATOR	139 F	GENERAL CHAOS	299 F
KID CHAMELEON	149 F	ALADDIN	314 F
ALIEN III	199 F	FIFA SOCCER	314 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199 F	NHLPA HOCKEY 94	314 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	ROBOCOP/TERMINATOR	314 F
POPULOUS	199 F	SONIC PINBALL	314 F
TERMINATOR 2	199 F	TORTUE NINJA FIGHTERS	314 F
SUPER MONACO GP	199 F	VIRTUAL PINBALL	314 F
OLYMPIC GOLD	249 F	WINTER OLYMPICS	314 F
ASTERIX	275 F	MORTAL KOMBAT	349 F
COOL SPOT	275 F	NBA JAM	349 F
DAVIS CUP TENNIS	275 F	ETERNAL CHAMPIONS	379 F
DESERT STRIKE	275 F	SONIC 3	379 F
DRACULA	275 F	STREET FIGHTER II"	389 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ART OF FIGHTING	TEL	ZOMBIES	399 F
DRAGON BALL Z	TEL	HYPER DUNK	449 F
PRINCE OF PERSIA	TEL	LANDSTALKER	449 F
STAR TREK	TEL	GAUNTLET 4	449 F
STREET OF RAGE 3	TEL	NEW CASTELVANIA	449 F

MEGA-CD

MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES) 1290 F

CADEAU** 1 montre SCORE GAMES

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

CHUCK ROCK 2	399 F	JURASSIC PARK	449 F
GROUND ZERO TEXAS	399 F	WONDER DOG	449 F
MICROCOSM	399 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	499 F
TERMINATOR	449 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F
MORTAL KOMBAT	449 F	DRACULA	Tél
INDIANA JONES	449 F	DRAGON'S LAIR	Tél

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :

AFTER BURNER III	279 F	BATMAN RETURN	299 F
FINAL FIGHT	279 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F
JAGUAR XJ 220	279 F	SILPHEED	299 F
SHERLOCK HOLMES	279 F	THUNDERHAWK	299 F
PRINCE OF PERSIA	279 F	SONIC	299 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Offre dans la limite des stocks disponibles.

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •CD 32 •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin)
(Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS
de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

RC : Paris B 385 215 603

SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
☎ **36.685.686+**
(7 j/7 24H/24)
De province, composez directement sans faire le 16.1
- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87
- Parking : Maubert

37, Cours Guynemer 60200 COMPIEGNE
☎ **44.20.52.52**
- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et 14 h à 19 h 30
- Samedi de 10 h à 19 h 30
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3/4

25, av. de la Division Leclerc - N 20 92160 ANTONY
☎ **(1) 46.665.666 +**
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 (Vente et Echange)
- Dimanche matin de 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
- RER : Antony
- BUS : 197 297 395 APTR
- TRAIN : Orlyval

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature .....

MEGA 04/94

petites annonces

Département 51

Vends adaptateur universel (Megakey) pour passer les jeux français sur MD jap., prix : 300F. Téléphoner à Cédric après 17H au 26 03 77 50.

Vends Megakey pour passer les jeux français sur MD jap. prix : 300F + Game Genie prix : 250F, le matériel est neuf et le port est compris. Téléphoner à Cédric après 17H au 26 03 77 50.

Département 55

Vends jeu MD 688 Attack Sub : 250F et Mega Games (Columns, Super Hang On, Italia 90) : 200F. Téléphoner au 29 78 51 04.

Département 59

Vends Mega CD + Silpheed + Ground Zero Texa seulement : 2300F. Vends MD + nbx jeux, prix à débattre, aussi nombreux jeux à l'unité : 100F à 300F. Contacter Franck au 20 70 79 90.

Vends CD2 + 8 jeux Final Fight, Sonic CD, Leathal Enforcers + pistolet + jaguar + Spiderman... prix : 2500F. Téléphoner au 27 31 36 32.

Vends Team USA Basket : 250F à débattre, Fantasia : 150F, Batman : 200F. Tél. à Jean-Charles au 20 84 63 63.

Département 60

Vends ou échange sur MD et MCD Mega Games II, Talespin, W III, Toe Jam & Earl, Buck Ranger, 007, Sunset Riders, Aladin. Ecrire à BONNAY Franck, 42 Abbée Ferry, 60140 LIANCOURT, tél. : 44 73 00 93.

Urgent vends MEGADRIVE + 2 manettes + Street Fighter II' + Altered Beast + Shadow of the Beast, prix : 800F. Demander Arnaud à partir de 18H au 44 90 10 28.

Département 62

Vends jeux MD European Club Soccer, prix : 300F. Contacter Hugues après 18H au 21 76 30 63.

Vds Speedball 2 : 150F, Olympic Gold, European Club Soccer : 200F, Desert Strike : 250F. Echange Aladdin contre General Chaos. Tél. ap. 18H à Frédéric au 21 99 77 93.

Département 66

Vends ou échange Sonic I et Italia 90 contre jeux de sports, quelque soit le sport. Téléphoner à Sébastien entre 19H et 20H au 68 96 08 04.

Département 67

Vends MD + Mega Games 2 + 3 jeux (Ecco The Dolphin : 250F, Rambo 3 : 250F, Street Fighter 2 avec 2 manettes spéciales : 550F) console + Mega Games 2 : 700F. Contacter Cédric au 88 62 92 58.

Département 68

Vends jeux MD Sonic, Alisia Dragoon, Aquatic Games : 140F l'un. Appeler Joseph au 8 981 20 58.

Département 69

Vends MD Fra. + 8 jeux (dont Fatal Fury) + 3 pads dont 2 multifonction + 17 Mega Force du 9 au 26, prix : 1500F. Ecrire à LEGROS Matthieu, 210 A Route des Condamines, 69390 CHARLY.

Département 70

Vds European Soccer : 180F, Asterix : 200F, Ariel La Sirene : 100F, Speedball : 120F, Space Harrier 2 : 100F, Mystic Defender : 100F. Tél. à Christophe ap. 18H30 au 84 76 48 99.

Département 72

Vends sur MD Global Gladiators, Batman Returns, Ghouls'n Ghosts, After Burner II, prix de : 100F à 200F TBE. Téléphoner au 43 81 87 34 que sur la SARTHE.

Département 75

Vends Aladdin et Coolspot sur MEGADRIVE 400F les 2 ou 250F un et échange Turtle, Teenage Mutant Hero Turtle Fighter contre Mortal Kombat. Contacter Alexandre au 42 78 63 88 ou écrire à Alexandre PINABEL, 93 Rue St Antoine, 75004 PARIS.

Vends sur MEGADRIVE 2 manettes Ascii pad dont 1 à 6 boutons plus un joystic et 1 malette de transport, valeur : 700F, vendu : 300F l'ensemble. Téléphoner à Sylvain après 19H au 47 27 73 21.

Vends MEGADRIVE + câbles + pad avec turbo, prix à débattre. Téléphoner après 19H à Thomas au 45 08 46 48.

Vends sur MEGADRIVE David Robinson : 200F, Sonic : 190F et autres jeux nouveaux. J'achète Skitchin ou Greastest Heavy Weights prix à débattre. Téléphoner au 42 27 49 24.

Vends Sega MEGADRIVE + 3 manettes (dont 1 à 6 boutons) + 9 jeux (SF 2, Sonic 1 et 2, Flashback, Populous 2, Ecco The Dolphin... prix : 2000F à débattre. Téléphoner dans la journée au 43 42 81 51.

Département 76

Vends MEGADRIVE I + mega CD + jeux (Flashback, Another World...) + 2 manettes Pro 2, état neuf. Contacter Fred au 32 02 08 27.

Département 77

Echange ou vends 100F Mercs contre General Chaos. Achète aussi General Chaos à moins de 150F urgent. Contacter John à partir de 18H au 64 40 20 43 (région Ile de France uniquement) merci.

Vends Global Gladiators, Sonic 1 et 2, Megagames 1 et 2 (compil de 3 jeux). Cherche Ecco, Sonic Spinball, Rocket Knight ou autres propositions (possibilité d'échange). Téléphoner au 64 71 04 76.

Vends jeux MEGADRIVE WWF, Wrestelmania, Two Crude Dudes : 195F, Teenage Mutant Hero Turtle Fighters : 250F, Terminator : 175F, Cool Spot : 250F. Téléphoner à Stéphane au 64 66 06 79.

Vends jeux MEGADRIVE de 100F à 250F, Sonic 1 et 2, Mega Games 1 et 2, Global Gladiators, Streets of Rage 2, Mickey et Donald. Cherche Ecco, Sonic Spinball, Aladin (poss. d'échange). Téléphoner au 64 71 04 76.

Département 79

Vends sur MEGADRIVE Alien 3, Jurassic Park, Indiana Jones and The Last Crusade, Predator 2, 688 Attack Sub, M1 Abrams Battle Tank, Sonic 1 et 2, Streets of Rage. Téléphoner à Nicolas après 17H15 au 49 96 30 92.

Vends Super Monaco GP : 150F, Sonic 1 : 150F, Alex Kidd : 200F, Spiderman : 150F, Forgotten Worlds : 150F. Téléphoner à Patrick après 20H au 49 68 02 87.

Vends jeux MEGADRIVE Alien 3, Jurassic Park, Indiana Jones and The Last Crusade, Predator 2, 688 Attack Sub, M1 Abbrams Battle Tank, Sonic 1 et 2, Streets of Rage. Téléphoner à Nicolas après 17H15 ai 49 96 30 92.

Vends sur MEGADRIVE Sonic, Paperboy, Dragon, A. Alive : 120F, Sunset Riders : 200F, Teenage Mutant Ninja Turtle The Hyperstone : 220F ou échange contre Fifa Soccer, Street Fighter II', Landstalker, Tiny Toon. Demander Yoann au 49 35 00 12.

Département 80

Vends jeux MEGADRIVE Super Smash, Super Real, Basket Ball, Quackshot, World of Illusion, prix : de 100F à 180F. Ecrire à Hervé Gaffet, 29 Rue Catherine de Lice, 80000 AMIENS.

Département 84

Vends ou échange sur MEGADRIVE, jeux ayant peu servi : Streets of Rage II, Flashback, Last Battle, Cyberball, Gynoug, de 100F à 200 F. Téléphoner le soir après 18H au 90 82 23 63.

Département 86

Vends cassettes MEGADRIVE Sonic 1 et Gynoug et Zero Wing : 360F les 3. Téléphoner à Anthony aux Heures de Repas au 49 86 13 49.

Département 91

Vends USA Team Basket Ball : 150F, Streets of Rage : 150F, Sonic : 100F ou échange contre Jurassic Park, Chuck Rock II sur GG. Contacter le 64 56 44 98.

Vends sur MEGADRIVE ou échange Mortal Kombat, Rolling Thunder 2, Tiny Toon, Ishido, Krusty Fun House, prix : 150F à 200F pièce ou échange contre autres jeux (Fifa, Zombie...). Téléphoner à François au 69 48 64 02.

Vends câbles pour brancher consoles MEGADRIVE sur moniteurs Amstrad, Atari & Amiga pour : 100F. Tout sera expliqué au 69 89 28 98.

Vends MEGADRIVE + 2 jeux Sonic, Super Monaco GP, prix : 1000F. Téléphoner au 69 30 01 93.

Vends MEGADRIVE + 2 pads + Sonic + Quackshot + Wrestlewar + 6 Mega Force + 1 classeur de test, prix : 550F. Vends jeux Mortal Kombat : 250F, Mickey Mouse, Mega Games I, Streets of Rage. Téléphoner au 64 58 90 88.

Département 92

Vends jeux MEGADRIVE (World of Illusion, Mickey et Donald, Talespin) ou échange contre Teenage Mutant Hero Turtle Tournament Fighter... prix de vente : 200F à 250F. Contacter Wassim après 18H au 47 02 69 32.

Vends jeux MEGADRIVE Moonwalker : 100F, Global Gladiator : 200F, Kid Chameleon : 150F, Fatal Fury : 200F, Greendog : 100F, Krusty's Super Fun House : 150F. Contacter Romain BEULEN au 47 52 02 43.

Vends ou échange sur MEGADRIVE Hell Fire, Wings of Wors, Sonic 2, Olympic Gold. Vends manette intruder : 350F. Ecrire à MORETON Alexis, 128 rue Salvador Allende, 92000 NANTERRE.

Département 93

Vends ou échange sur MEGADRIVE Asterix, Sonic 2, Sonic Spinball, Aladdin et autres entre 100F et 340F ou contre Puggsy, Mortal Kombat et news (Fifa et Sport). Téléphoner au 43 08 06 51.

Vends sur MD Sonic 1, Quackshot : 100F. Téléphoner à Dominique après 19H au 49 40 05 19.

Département 95

Vends sur MEGADRIVE Super Thunder Blade, Budokan, Strider, Gain Grounos, Toe Jam and Earl, Wrestle War : 120F pièce, James Bond 007 the Duel, Toe Jam and Earl in the Panic on Funkotron, Spiderman : 150F pièce, Terminator 2 Another World, Batmans Returns : 160F pièce. Cherche Predator 2 à prix raison. Téléphoner après 17H au 34 48 92 97.

Vends jeux MEGADRIVE Sonic 2, Hockey NHL, Boxing, Spiderman, Mickey, Zanigolf, Basket USA, Olympic Gold PGA Tour Golf, Terminator, Tennis... tous les jeux entre 100F et 200F maxi. Téléphoner au 39 84 13 84.

BELGIQUE

Vends Road Rash I + Alex Kidd + Ecco the Dolphin + Jurassic Park + Ferrari Grand Prix + Jungle Strike, prix : 1500FB pièce et en bon état. Téléphoner au 041 80 49 58.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 27

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

LA LIGNE 100%

ASTUCES

24H/24 PAR TÉLÉPHONE

ENFIN DISPONIBLE EN FRANCE

36 707 706

MEGADRIVE • MEGA CD • SUPER NINTENDO • GAME BOY

Compose le 36 707 706 (numéro super-valable pour toute la France) sur ton téléphone et découvre des astuces inédites pour les meilleurs jeux, des vies infinies, des crédits illimités, des écrans cachés, des bonus supplémentaires... Choisis ton niveau de départ, combats avec de nouveaux personnages, collectionne les armes sans t'occuper des munitions, recopie le password du dernier niveau. 200 nouvelles combines chaque semaine sur la ligne 100% astuces.

Edité par TÉOFIL S.A.R.L - 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

DUNE™

BIENTÔT DISPOPNIBLE SUR MEGA CD

MEGA-CD

3615
VIRGIN GAMES

trucs, astuces, infos & cadeaux

DUNE™ IS A TRADEMARKS OF DINO DE LAURENTIS CORPORATION AND LICENSED BY MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING INC.
© 1984 DINO DE LAURENTIS CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. ℗ 1993 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD. MEGA-CD™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.

Virgin INTERACTIVE entertainment

ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE 36 68 94 95 (2,19 F par minute)